1998/12 · ÁRA: 992 Ft
CD-ROM MELLÉKLETTEL

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI JÁTÉKMAGAZIN 100 OLDALON

'98 12

PC ZED

CD melléklet

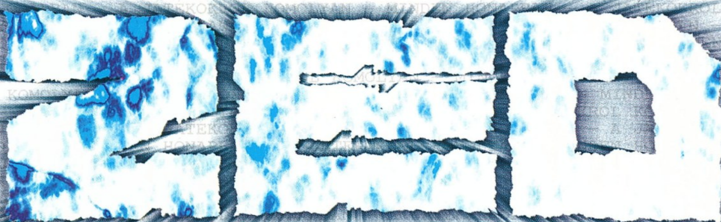
SiN

Fallout 2

TRESPASSER

Grim Fandango





ELŐFIZETÉSI AKCIÓ '99

MOST MEGSPÓROLHATSZ 2914 FT-OT (3 ZED ÁRÁT)
HA DECEMBER 31-IG EGY ÉVRE ELŐFIZETSZ,
VAGY CSAK MEGÚJITOD A LEJÁRÓ ELŐFIZETÉSED!

AZ AKCIÓ IDEJE ALATT AZ ELŐFIZETÉSI DÍJ

EGY ÉVRE 8990 FT
FÉL ÉVRE 4990 FT
NEGYED ÉVRE 2790 FT

AZ EGY ÉVES ELŐFIZETÉSEK MELLÉ MOST
EGY TELJES JÁTÉK CD-T, ÉS A JÖVŐ ÉV VÉGÉN
MEGJELENŐ ZED 2000 ÉVKÖNYVET
ADJUK AJÁNDÉKBA!

Előfizethető csekken, postai utalványon a szerkesztőség címén (CD Pegasus Kft. 1518 Budapest, Pf. 27.), banki átutalással a 10200940-20116217-00000000 bankszámlaszámon, vagy személyesen a szerkesztőségben (1113 Budapest, Bartók Béla út 152/c I. em. 103.)

JÁTÉKOS ÜNNEPEKET, KALANDOS ÚJ ÉVET ÉS JÓ OLVASÁST KÍVÁNUNK

MINDEN HÓNAPBAN
A JÁTÉKOKRÓL KOMOLYAN

PC ZED
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI HAVILAP
I. ÉVFOLYAM 12. SZÁM
1998. DECEMBER
MEGJELENIK HAVONTA

FŐSZERKESZTŐ
Lám Gábor
FŐSZERKESZTŐ-HELYETTES
Hanula Zsolt
HÍRSZERKESZTŐ, CD MELLÉKLET SZERKESZTŐ
Tószegi Szabolcs
MÉDIA-MANAGER
Török Zsuzsanna
PR ASSZISZTENS
Borotai Zita
SZERKESZTŐSÉG
1518 Budapest, Bartók Béla út 152/C
TELEFON/FAX
203-1351
E-MAIL
pczed@zed.hu
HOMEPAGE
http://www.zed.hu
POSTACÍM
1518 Budapest, Pf. 27
KIADJA A CD PEGASUS KFT.

FELELŐS KIADÓ
A Kft. ügyvezetője
TERJESZTI
a HÍRKER Rt., a Kiadói Lapterjesztő Kft., NH Rt. regionális részvénytársaságok, valamint az N-TEC Kft.-n keresztül (Kakas Csaba, 351-68-53) a számítástechnikai szaküzletek.
TERJESZTÉS GONDOZÁS
Sajtómenedzse Bt. Tel.: 343-2346
ELŐFIZETÉSBEN TERJESZTI A KIADÓ.
ELŐFIZETÉSI DÍJ CD MELLÉKLETTEL:
negyed évre: 2790 Ft, fél évre: 4990 Ft, egy évre: 8990 Ft.

TIPOGRÁFIA & NYOMDAI ELŐKÉSZÍTÉS:
BATHA LÁSZLÓ, HELTAI CSABA, MOLNÁR ISTVÁN, SZABÓ DÓRA

A LAP ELŐFIZETHETŐ BÁRMELY POSTAHIVATALBAN KÉRHETŐ POSTAUTALVÁNYON, A KIADÓ ÁLTAL KÜLDÖTT VAGY A LAPBAN TALÁLHATÓ *„KÉSZPÉNZÁTUTALÁSI MEGBÍZÁS”* NYOMTATVÁNYON, VAGY BANKI ÁTUTALÁSSAL A 10200940-20116217-00000000 SZ. BANKSZÁMLASZÁMRA. KÜLFÖLDRE ELŐFIZETHETŐ A HUNGAROPRESS KFT.-N KERESZTÜL TEL.: (36-1) 206-1927, FAX: (36-1) 206-1921, E-MAIL: HUNPRESS@HUNGAROPRESS.DATANET.HU

Hirdetések felvétele a szerkesztőségben
HIRDETÉS
Nagy András
LEVILÁGÍTÁS
Timp Kft.
NYOMDAI MUNKÁK
Gutenberg Press
FELELŐS VEZETŐ
a cég ügyvezetője

ISSN 1417-930X

EGY ÉVESEK LETTÜNK



a végigtekintek a PC ZED immár teljes első évfolyamán, akkor még mindig alig-alig tudatosul bennem, hogy amit tavaly ilyenkor megálmodtunk, az nemcsak, hogy megvalósult, de már egy teljes éve létezik. Milyen volt ez az egy év? Nem volt könnyű, de szép, izgalmas és emlékezetes volt minden napja. Hogy megérte-e? Az igenlő választ azok a pillanatok adják, amikor a szemem sarkából megpillantom, hogy valaki PC ZED-et olvas a villamoson, vagy amikor fél füllel meghallom, amint az újságárus közli a későn érdeklődő vevővel, hogy a PC ZED bizony már elfogyott. Ha csak egy gratuláló, lelkesedő levelet vagy e-mailt kaptunk volna, már azt mondanám, hogy megérte – de szerencsére minden nap tucatjával olvashatok ilyeneket.

Ha magam elé teszem a PC ZED első számát és összehasonlítom azzal, amit most a kezedben tartasz, akkor látom csak igazán, mekkora utat jártunk be, milyen sokat változtunk, fejlődtünk az elmúlt év alatt. A változásokat természetesen elsősorban Ti, az olvasók inspiráltátok, ezért most külön is szeretném megköszönni ötleteiteket, javaslataitokat, az építő jellegű kritikákat. Jó alkalom az első születésnap arra is, hogy rádöbbenjünk, milyen hihetetlen sebességgel fejlődik a számítógépes játékok világa. Amiről az első PC ZED-ben még fantasztikus újdonságként lelkendeztünk, mára már rég elfeledett, túlhaladott és felülmúlt technikának számít. De éppen ez a dinamizmus az, amitől él ez az egész izgalmas játékvilág!

Félelmetesek a számok: az Évkönyvvel együtt 1400 oldal szöveget és a CD-ken kilenc Gigabyte-nyi játékot tudhat a magáénak az, akinek teljes PC ZED-évfolyam a birtokában van! Egyet biztosan ígérhetek: a tempón csak gyorsítani fogunk! Jövőre is – immár egy teljes év tapasztalataival a hátunk mögött – mindent megteszünk, hogy hónapról-hónapra hiteles képet kapjatok az állandóan változó, formálódó játékpiacról; a legfrissebb, legérdekesebb és legizgalmasabb újdonságokat fogjuk Nektek bemutatni, és reméljük, egyre többen lesztek, akik már nagyon várjátok minden hónap első hetét, hogy végre megjelenjen a legkomolyabb játékmagazin, a PC ZED...

Kellemes karácsonyt és játékokban gazdag, boldog új évet kívánok a PC ZED csapatának minden tagja nevében

Lám Gábor
főszerkesztő









tartalom

JÁTÉKOK ABC SORRENDBEN

FLY!

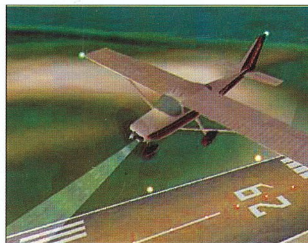
Rengeteg történelmi és jelenkori repülőgép-szimulátor jelenik meg manapság, de a polgári repülést szimuláló játékok – amelyekben nem egy harci repülő, hanem egyéb gép a főszereplő – meglepően kevesen vannak. Jelenleg három lehetősége van annak, aki ilyen stílusú játékra vágyik: a Microsoft Flight Simulatora, a Looking Glass Flight Unlimitedje és a Sierra Pro Pilot programja. Hogy ilyen kevés polgári repülést szimuláló program jelenik meg, annak valószínűleg az egyik lehetséges oka az, hogy a Microsoft igencsak uralja a légteret ebben a kategóriában. Szerencsére vannak, akik másként gondolják, név szerint a Terminal Reality munkatársai. A csapat egyik alapítója, Brett Combs korábban annak a Mallard Software-nek a vezetője volt, akik a Flight Simulatorhoz készítettek kiegészítő programokat. Sőt, Mark Randel, a Terminal Reality másik alapítója volt a Flight Simulator 5.0 fő programozója.

A Fly! legnagyobb vonzereje az a repülést kedvelők számára, hogy ebben a játékban tényleg nincsenek határok! Ha van elég üzemanyagunk, akár az egész Földet körberepülhetjük, meglátogathatjuk a Déli sarkot, a brazil őserdőket vagy a kínai Nagy Falat is. Öt terület azonban jóval részletesebben kidolgozott: New York, Chicago, Los Angeles, San Francisco és Dallas környéke. Ezen helyek mindegyike 50000 négyzetmérföld területet foglal el, itt a program grafikája műholdak felvételei alapján készült. Az egyéb részeknél részletes térképek alapján dolgoztak a készítők.

A készítők az időjárást sem hagyják ki a játékból: hó, eső és szélvihar nehezítheti dolgunkat. Ezen elemek nemcsak arra lettek tervezve, hogy 3D kártyákat megdolgoztassák, hanem hogy valós körülményeket szimuláljanak. Ha esetleg annyira rossz lenne az idő, hogy egyáltalán nem látunk ki a gépből, akkor a műszerek vagy az irányítótornyok rádióüzenetei alapján tájékozódhatunk. A program mind 3D kártyával, mind anélkül igen részletes grafikai megjelenítésre képes, persze előbbi esetben jóval szebb látványra számíthatunk.

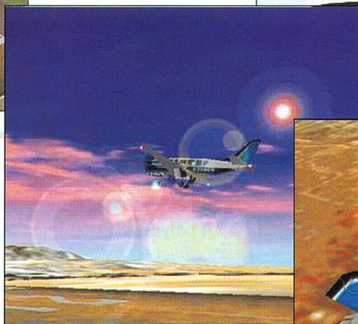
A grafika mellett korunk szimulátorainál a valósághűség a legfontosabb szempont. A Fly!-ban öt különböző gép pilótafülkéjébe ülhetünk be: Cessna Skyhawk 172R, Cessna Citation X, Piper Malibu Mirage, Piper Navajo és a Beechcraft King Air 200. A gépek teljes egészében az eredeti repülők alapján készültek, a műszerfaltól kezdve a viselkedésükig minden olyan, mint a valóságban. A készítők ehhez minden segítséget megkaptak a repülők gyártóitól, sőt, már a program félkész változatát is hivatásos pilóták tesztelték annak érdekében, hogy tényleg minden olyan legyen, mint a valóságban. A műszerfalakon az összes(!) mutató és kapcsoló valósághűen működik, ennek ellenére a kezdőknek sem kell félniük a játéktól, hiszen sok könnyítő funkciót lehet bekapcsolni.

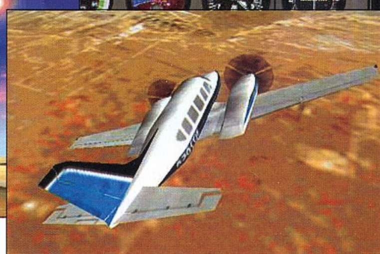




FLY!
GATHERING OF DEVELOPERS/TERMINAL REALITY
POLGÁRI REPÜLŐGÉP-SZIMULÁTOR
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999. MÁRCIUS







Az alábbi listában az ősz és a tél általunk legfontosabbnak ítélt megjelenéseit találhatjátok meg. Ezeknek a játékoknak egyelőre még nem ismeretes a pontos kiadási időpontja, így a hónapok feltüntetését csak irányadónak szántuk. Írjátok meg nekünk, hogy mely játékok megjelenésére vagytok kíváncsiak, és így a jövőben a Ti igényeitek alapján építhetjük fel a táblázatot. Kéréseiteket várjuk a 1519 Budapest, Pf. 27 címre levélben, vagy e-mailen keresztül a pczed@zed.hu –n.

ŐSZI-TÉLI MEGJELENÉSEK

Hónap	Játék	Kiadó
JANUÁR	AGE OF EMPIRES 2	Microsoft
JANUÁR	HEAVY GEAR 2	Activision
JANUÁR	CIVILIZATION: CALL TO POWER	Activision
JANUÁR	MESSIAH	Interplay
JANUÁR	ULTIMA ASCENSION	Electronic Arts
JANUÁR	GABRIEL KNIGHT 3	Cendant
JANUÁR	ALPHA CENTAURI	Electronic Arts
FEBRUÁR	DAIKATANA	Eidos
FEBRUÁR	DAWN OF WAR	Virgin
FEBRUÁR	BLADE	Gremlin
FEBRUÁR	THEOCRACY	Interactive Magic
FEBRUÁR	INTERSTATE '82	Activision
FEBRUÁR	FORCE COMMANDER	Activision
MÁRCIUS	JAGGED ALLIANCE	Sirtech
MÁRCIUS	DUNGEON KEEPER 2	Electronic Arts
MÁRCIUS	SIM CITY 3000	Electronic Arts
MÁRCIUS	WIZARDRY 8	Sirtech
ÁPRILIS	OMIKRON	Eidos
ÁPRILIS	X-WING ALLIANCE	Activision
ÁPRILIS	DIABLO 2	Cendant
ÁPRILIS	DUKE NUKEM FOREVER	GT Interactive

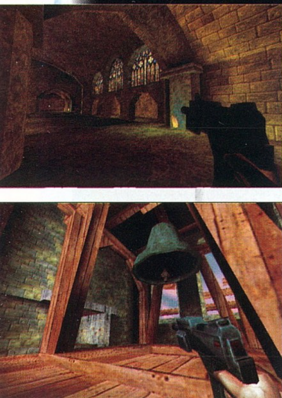
Mortyr: Schloss

Kevesen emlékeznek már arra a játékra, amely az egész first person shooter-mániát elindította. A Wolfenstein 3D – merthogy róla van szó – mai szemmel nézve elég primitív, mind kidolgozás, mind játékmenet szempontjából. Ennek ellenére rengeteg órát töltöttünk el az elnagyoltan megrajzolt falak között és irtottuk a náci katonákat a négy rendelkezésre álló fegyver valamelyikével. Érdekes, hogy azóta senkinek sem jutott eszébe az ötletet valamilyen szinten feldolgozni, az összes first person shooter fantáziavilágban játszódik, a németeket még senki sem vette elő újra. Egészen mostanáig, mert lengyel fejlesztők egy olyan játékon dolgoznak, amelynek egy része 1944-ben játszódik egy németországi kastélyban.

A játék hőse Mortyr, aki a jövő egy olyan szervezetének a tagja, amely különböző háborús bűnösök után kutat. Mivel az időutazás már lehetséges, Mortyrt felettesei visszaküldik a múltba, hogy tudja meg, igazak-e a hírek, hogy korának szervezett bűnözői az időgép segítségével magas rangú náci vezetőkkel állnak kapcsolatban. Hősünk nyomozása 1942-ben nem jár eredménnyel, de csatlakozik a szövetségesekhez, ezen belül az angol kommandósokhoz. Két évvel később azt a feladatot kapja, hogy jusson be egy szigorúan őrzött német kastélyba. Úgy tűnik, végre itt a lehetőség, hogy eleget tegyen eredeti megbízatásának...

MORTYR: SCHLOSS
FIRST PERSON SHOOTER
MIRAGE MEDIA / CORWIN SOFTWARE
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 TAVASZ

A program harminc szintből áll. Az első tizenötben hősünk folyamatosan halad lefelé a kastélyban és talál egy időkaput a jövőbe, amelyen át is lép. Ezután az a célja, hogy feljusson a felszínre, de a kastély már nem teljesen olyan, amilyen 1944-ben volt...

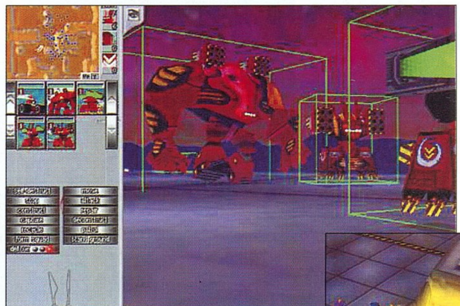


MACHINES

Nem sok olyan nagyobb cég létezik, amely eddig még nem adott ki real-time stratégiai játékot. Az Acclaim ezen kevesek közé tartozik, de már nem sokáig, hiszen hamarosan megjelentetik a Machines névre hallgató játékukat. A program nem a tradicionálisnak számító kétdimenziós megjelenítést használja, hanem korunk divatját követve minden 3D-ben jelenik meg előttünk. Annak érdekében, hogy a megjelenítés minél gyorsabb és folyamatosabb legyen, a készítők az egész játékot poligonokból építik fel. Emellett a játék érdekessége, hogy maximálisan kihasználja a terep adottságait. Az épületek és a fák mögé elbújtathatjuk egységeinket, a dombtetőn álló egység messzebbre lőhet, mint a völgyben álló társa, a magasabban lévő robotok pedig messzebbre látnak el, mint azok, amelyek a mélyben tartózkodnak.

A történet 2172-ben játszódik. A Föld reménytelenül túlnépesedett, ezért távoli bolygókra küldenek gépeket azzal a céllal, hogy az idegen égitesteket emberi életre alkalmassá tegyenek. Néhány évszázad alatt az egyik ilyen bolygón sikerrel jártak a gépek, és megteremtették az emberi életre alkalmas körülményeket. Mivel az emberek nem érkeznek meg ide, a gépek tovább dolgoznak, megteremtik saját robotvilágukat és különálló csoportokra szakadnak. Mi az egyik ilyen csoport főszámítógépének szerepébe kerülünk, és az a célunk, hogy a bolygót teljesen a mi gépeink uralják.

A többi real-time stratégiai játékkal ellentétben a Machinesben

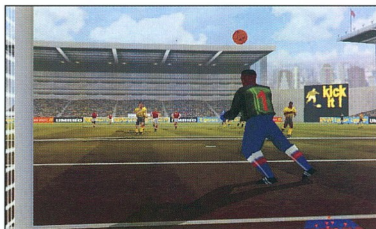


többfajta nézet közül választhatunk. A madártávlati nézettől kezdve, akár third person módban is irányíthatjuk egységeinket, sőt, bele is ülhetünk valamelyik gépezetünkbe és a pilótafülkéből játszhatunk, mint a Battlezone-ban. Ha beülünk egy járműbe, olyan helyekre is eljuthatunk, amelyek elérésére külső nézetből nincs lehetőségünk: barlangokba vagy épületekbe. Ebben a módban játszva azonban nem adhatunk parancsokat a többi egységnek, és nem látjuk át az egész ütközetet.

A programban több, mint húsz különböző járművet készíthetünk. Mindegyiket saját igényeink szerint módosíthatjuk, megadhatjuk, hogy milyen fegyvert vigyen magával, milyen energiaforrással működjön, és még sok egyéb dolgot. Lehetőségeink általában attól függnek, milyen technikai szintet értünk el. A játékban tíz különböző épületfajta kap helyet, pl. ágyútornyok, finomítók, radarok. Ezek mindegyike – a járművekhez hasonlóan – továbbfejleszthető a későbbiekben. Szerencsére nemcsak ennyi a játék, mert ez nem sokban különbözne a kategória többi képviselőjétől. A Machines igazi újítása a kémek felhasználásában rejlik. A kémek beépülnek az ellenség soraiba, hogy ott minél nagyobb károkat okozzanak: van amelyikkel épületeket foglalhatunk el vagy konkurrens egységeket hatástalaníthatunk. Egy jól elhelyezett kémmel az ellenség összes egységét láthatjuk a térképen, sőt, fejlett technikákat is lophatunk a segítségükkel. Természetesen megvannak az eszközök a kémek felderítésére, ezeket érdemes folyamatosan használnunk, hogy kiderítsük, ki nem a mi emberünk. A játékban egyfajta nyersanyag bányászatával kell biztosítani a termelést és a fejlesztést, emiatt valószínűleg a harc dominál a programban

MACHINES
ACCLAIM / CHARYBDIS LTD.
REAL-TIME STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ELEJE

Actua Soccer 3



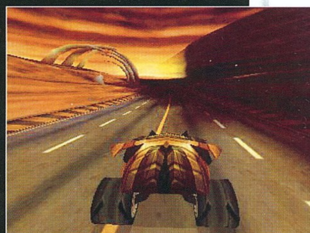
Az Electronic Arts nagy hírű focisorozata mellet csak egy cég van, amely – stílusosan – labdába tud rúgni a sportprogramok legnépszerűbb kategóriájában. Ez pedig a Gremlin, akiknek az Actua Soccer focisorozata hamarosan a harmadik epizódjához érkezik. Lássuk, melyek lesznek az újítások a programban! Mivel az első két rész igen magas pontszámot kapott a különféle számítógépes játékmagazinokban, a készítők úgy döntöttek, hogy a játék alapjait meghagyják és csak néhány lényeges apróságon változtatnak. Legnagyobb fejlesztésen a mesterséges intelligencia esett át, mind játékos- (jobb helyezkedés), mind csapatszinten (fejlettebb taktika). Sok játékos kérte, hogy lehessen a program gyorsaságát szabályozni: a harmadik részből ez sem fog kimaradni, csakúgy mint a labda rugalmasságának beállítása és sok más egyéb opció. A kezdők remek segítséget kapnak a készítőktől: beállítható, mennyire tapadjon a labda a játékos lábához, vagy mennyire segítsen a számítógép a védekezésben. A képernyőn egyszerre látható poligonok száma is megemelkedett jó 30 százalékkal az Actua Soccer 2-höz képest. A játékosok testét immár teljes egészében textúra borítja, valamint gouraud-árnyékolás és valós idejű fényforráskezelés is helyet kapott az újdonságok listáján. A programban 450 csapat több mint 10000 valóságos játékosa szerepel az angol, a spanyol, a holland, a német, a portugál, az amerikai, a belga és az olasz ligából. Ami nem változik: az arcade jellegű igen gyors játékmenet, az irányítási módszer és az élő kommentátor. Hogy mire elég mindez a FIFA 99-cel szemben? Azt majd a focirajongók eldöntik...

ACTUA SOCCER 3
GREMLIN
FOCI
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998 VÉGE



Mad Trax

Egyre népszerűbbek az autóversenyzés valamely futurisztikus változatát bemutató játékok. Olyan programokról van szó, amelyekben nem(csak) az a cél, hogy gyorsabbak legyünk a többieknél, hanem valamilyen módon meg is kell nehezítenünk ellenfeleink életét. Csakúgy, mint a többi ilyen játéknál, az úton elhelyezett powerupok segítségével tudunk a többiek fölé kerekedni. Rakéták, aknák, turbó-gyorsítás és egyéb felvehető segédeszközök állnak rendelkezésünkre. A program készítői tökéletes fizikai modellezést ígérnek, emellett nyolc különböző járművet és húsz versenypályát. Akiknek a gép már nem ellenfél, azok számára teljes multiplayer mód (osztott képernyős is) van a játékban a natív 3Dfx és Direct3D támogatás mellett. CD mellékletünkön helyet kapott a program játszható demója is, amelyből látható, hogy a készítők remek munkát végeztek, a Mad Trax gyorsan, zökkenőmentesen fut. A fejlesztők azt ígérik, a program megjelenése után weboldalukat folyamatosan frissítik új autókkal és pályákkal. Hogy ez mire elég, az kérdéses, ugyanis a konkurrencia már készülődik a hasonló stílusú Powerslide-dal, sőt, a 11. oldalon bemutatott S.C.A.R.S. is hasonló alapokon nyugszik.



MAD TRAX
PROJECT 2 INTERACTIVE/RAYLAND INTERACTIVE
FUTURISZTIKUS AUTÓVERSENY
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998 VÉGE



AKTUÁLIS MEGJELENÉSEK

- **FIGHTER PILOT** • *Electronic Arts* — NOVEMBER 10.
- **MYTH 2: SOULBLIGHTER** • *GT* — NOVEMBER 16.
- **GANGSTERS** • *GT* — NOVEMBER 16.
- **TOMB RAIDER 3** • *Eidos* — NOVEMBER 23.
- **MOTORACER 2** • *Electronic Arts* — NOVEMBER 24.
- **ULTIMA ONLINE: THE SECOND AGE** • *Origin* — NOVEMBER 24.
- **FIFA 99** • *EA Sports* — NOVEMBER 24.
- **HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3** • *3DO* — NOVEMBER 30.
- **TEST DRIVE 4X4** • *Accolade* — DECEMBER 1.
- **PREY** • *GT Interactive* — DECEMBER 1.
- **NBA 99** • *EA Sports* — DECEMBER 1.
- **WORLD WAR 2 FIGHTERS** • *Jane's* — DECEMBER 1.
- **DELTA FORCE** • *NovaLogic* — DECEMBER 1.
- **FUTURE COP LAPD** • *Electronic* — DECEMBER 8.
- **F-16 AGRESSOR** • *Virgin* — DECEMBER 8.
- **CARMAGEDDON 2** • *SCi* — DECEMBER 10.
- **SIM CITY 3000** • *Electronic Arts* — DECEMBER 12.
- **SCREAMER SPORTS CARS** • *Electronic Arts* — DECEMBER 12.
- **PRINCE OF PERSIA 3D** • *RedOrb* — DECEMBER 14.
- **TEST DRIVE 5** • *Accolade* — DECEMBER 15.
- **MAGIC AND MAYHEM** • *Virgin* — DECEMBER 17.
- **LANDS OF LORE 3** • *Westwood* — DECEMBER 21.
- **ALPHA CENTAURI** • *Firaxis* — DECEMBER 21.
- **LUFTWAFFE COMMANDER** • *Mindscape* — DECEMBER 21.

A listában szereplő dátumok tájékoztató jellegűek, a lapzártakor érvényben lévő hivatalos megjelenéseket tartalmazzák.

The Creed

A **The Creed egy érdekes akció-kalandjáték,** amelynek sztorija szerint hőseink kényszerleszállást hajtanak végre egy számukra teljesen ismeretlen planétán. A bolygón értelmes lények laknak, azonban az élet kicsit más, mint amilyet eddig megszokhattunk. Három nagyvállalat uralja a területet, nekünk pedig az a célunk, hogy valamelyik cég segítségével elhagyjuk a bolygót. A játék elején két főszereplő közül választhatunk. Az első Guy Wolfe, a legnagyobb macho (persze csak Duke Nukem után) hatalmas pisztollyal és hosszú bőrkabátban. A másik szereplő – valószínűleg a hímnemű játékosok kedvencévé válik – Gene Matrix, aki mellbőség tekintetében Lara Croftot is lekörözi. Természetesen mindkét szereplővel teljesen más a játék, hiszen míg Guy inkább a nyílt harcot kedveli, addig Gene a piszkos trükkök mestere. A játék központjában a küldetések állnak, amelyeket az említett nagyvállalatoktól kapunk. Több mint 150 különféle misszió biztosítja, hogy ne unjunk bele egyhamar a játékba. A programban szereplő város és lakói is remekül kidolgozottak, hiszen 420 (!) különféle helyszín mindegyikén húsz személy mozoghat egyszerre. Óriási robotokba és különféle járművekbe is beülhetünk, de ha inkább a gyaloglást választjuk, a 16 fajta fegyver valamelyikével irthatjuk az ellenséget. A program – amelyre a készítők saját bevallása szerint a Syndicate és a Resident Evil volt a legnagyobb hatással – teljes körű 3D hardver-támogatást biztosít, emellett a force feedbackes joystickok tulajdonosairól sem feledkeztek meg a fejlesztők. A programban helyet kapott egy mindenre kiterjedő küldetésszerkesztő is, amely az AGOS névre hallgat, és amelynek segítségével mindenki olyan missziókat kreálhat magának, amilyenet csak óhajt.





THE CREED
3RD PERSON AKCIÓ-KALAND
ELECTRONIC ARTS/INSOMNIA ENTERTAINMENT
1998 VÉGE-1999 ELEJE

ÜZLETI HÍREK

A Blizzard pert nyert a Microstar nevű cég ellen, akik az engedélyük nélkül adtak ki egy Starcraft pályákat tartalmazó CD-t Stellar Force néven. A bíróság a Microstart arra kötelezte, hogy a még eladatlan példányokat megsemmisítse, valamint egy meg nem nevezett összeget fizessen a Blizzardnak.

A GT Interactive forgalma az év második negyedévében 116,2 millió dollár volt, ez négy százalékkel alacsonyabb, mint 1997 hasonló időszakában. A tiszta bevétel a tavalyi 8,5 millió után „csak" 1,4 milló volt!

A Crack dot Com cég súlyos pénzügyi válságban van. A gond már akkora, hogy a cég kénytelen beszüntetni a működését – már a számláikat sem tudták kifizetni... A Golgotha így valószínűleg soha nem fog elkészülni.

Az Electronic Arts forgalma a második negyedévben 245,8 millió dollár volt, ez 29 százalékkal magasabb, mint tavaly ilyenkor.

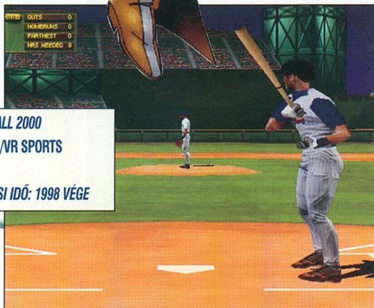
A SyQuest, az ismert hordozható winchesterek gyártója nem bírja tovább a piaci versenyt, és beszünteti a működést. A tulajdonosok azért döntöttek így, hogy megakadályozzák az esetleges csődöt. Többek szerint a ZipDrive miatt szorultak háttérbe a SyQuest termékei.

A 3Dfx Interactive azon félelmében, hogy valaki felvásárolja a céget, olyan döntést hozott, amely számukra igen kedvező feltételekkel biztosítja saját részvényeik megvásárlását.

A GT Interactive tovább terjeszkedik! Legutóbbi lépésük a OneWorld Media nevű (szép nyereséggel büszkélkedő) cég megvásárlása volt. A kis cég két éve alakult, és internetes játékok fejlesztésével foglalkozik.

VR Baseball 2000

A **baseball soha nem számított** a népszerű számítógépes sportjátékok közé, ezt valószínűleg annak köszönheti, hogy kevésbé lehet átültetni a sportág feszültségét és izgalmát, mint a jégkorong vagy a labdarúgás dinamizmusát. A VR Sports csapata gondolt egy nagyot és úgy döntött, mégis belevág. Ehhez először is egy megfelelő 3D engine-t kellett keresniük, választásuk a még meg sem jelent Messiah motorjára esett. A játékban minden benne lesz, ami miatt a konkurrencia sportjátékai sikeresek: élethű animáció, eredeti csapatok és játékosok (az amerikai profiliga, az MLB mind a húsz csapata szerepel). A cég folyamatosan frissíti a játékosok teljesítményét összegző adatbázist, és az aktuális adatok mindig letölthetők lesznek a internetről. A grafikára sem lehet panasz, a VR Baseball az összes ismertebb 3D gyorsítókártyát támogatja a Direct3D-n keresztül. A játék nálunk valószínűleg kevésbé lesz sikeres, mint mondjuk az Egyesült Államokban – ahol a baseball szinte nemzeti sportnak számít –, de a sportot szeretők már minden bizonnyal nagyon várják a program megjelenését.



VR BASEBALL 2000
INTERPLAY/VR SPORTS
BASEBALL
MEJELENÉSI IDŐ: 1998 VÉGE

Hostile Waters

Az egyik dilemma, amely elé egy játékkészítő cég kerülhet, miután piacra dobott egy sikeres programot, a „miként tovább?" Adjanak ki folytatást (esetleg egy küldetéslemezt), hogy minél több pénzt sajtoljanak ki az ötletből vagy találjanak ki valami újat és azzal próbáljanak meg ismét sikert elérni? Sok céget láttunk már, amely az elsőt választotta, de szerencsére vannak olyanok is, akik a második alternatíva mellett döntetnek, habár az jóval nagyobb kockázattal jár. Nem is olyan rég a Rage Software hasonló döntésre kényszerült az Incoming sikere után. Elhatározhatták volna, hogy megcsinálják az Incoming 2-t, mégis úgy döntöttek, hogy a játék engine-jét ugyan felhasználják, de teljesen más stílusú programot készítenek. A Hostile Waters egy hibrid-játék, amely az arcade jellegű lövöldözést (lásd Incoming), a stratégiai tervezést és az alapanyagokkal való gazdálkodást ötvözi. A program alapjaiban a Battlezone-ra emlékeztet, de ellentétben azzal, itt az akció egy repülőgép-anyahajó körül zajlik, amely a bázisunkként szolgál, és az új egységek előállításához is szükséges. Ami a Hostile Waterst megkülönbözteti a kategória többi képviselőjétől, hogy egyszerre nemcsak egy járművet irányíthatunk, hanem akár az összes egységünket is (néhány küldetésnél égető szükségünk lesz erre a lehetőségre). Szintén különbség, hogy a program jóval nagyobb szerepet helyez a stratégiára, mint a Battlezone vagy az Uprising. A játékosoknak a térkép tanulmányozása után kell eldönteni a követendő stratégiát, legyártani a megfelelő egységeket és fegyvereket, kiosztani a járműveknek a feladatot, majd levezetni az ütközetet.

Mivel az egész játék vízen játszódik, igen nagy szerepe lesz az időjárásnak, sőt, az apály-dagály változása is kellemetlen meglepetéseket okozhat annak a parancsnoknak, aki nem figyel kellően a feladatra. Valószínűleg az Incomingból megismert 3D engine és a húsz egyre nehezedő küldetés az, ami miatt a stratégiai játékok rajongói kellemes perceket fognak a program mellett eltölteni.

HOSTLIE WATERS
RAGE SOFTWARE
AKCIÓ-STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999. ELEJE



Zax

A Reflexive Entertainmnet munkatársai valószínűleg megirigyelték a Diablo sikerét, ugyanis egy hasonló stílusú játékon dolgoznak. Hasonlóan a nagy elődhöz, a Zax sem más, mint egy akciójáték RPG-elemekkel fűszerezve. Az akció teljes képernyőn zajlik, a sztori vonalát továbbvivő movie-k pedig a program engine-jével készülnek. A cél – csakúgy mint a Diablóban – a tapasztalatszerzés, az egyre erősebb fegyverek gyűjtögetése, valamint minél több szörnyeteg kiirtása. A készítők nemcsak az egyjátékos módra koncentrálnak, a program muliplayer része is megfelel majd korunk elvárásainak: interneten és helyi hálózaton keresztül 32 hős indulhat egyszerre kalandozni. Hogy mekkora sikere lesz a programnak a Diablo 2 mellett? Erre az idő adja a választ…

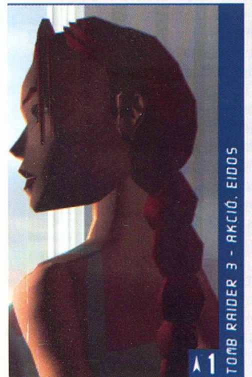




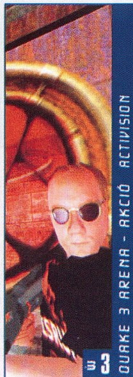
ZAX
REFLEXIVE ENTERTAINMENT
AKCIÓ/RPG
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ELEJE

Várólista

Melyek azok a játékok, amelyeket a legjobban vár a közönség; amelyeknek már megjelenés előtt biztosított a sikere? Erre a kérdésre keressük a választ az alábbi listával, mely egyelőre a szerkesztőség véleményét tükrözi, de később természetesen a Ti véleményetek alapján fog alakulni. Szavazataitokat várjuk a 1519 Budapest, Pf: 27 címre levélben, vagy e-mailen keresztül a pczed@zed.hu-n.

















GIANTS

Akik járatosak a játékok és a játékfejlesztő cégek világában, azok tudják, hogy legalább akkora a mozgolódás a különféle cégek között, mint az profi fociklubok táján az átigazolási idény közepén. A nagy sikerű MDK-t alkotó csapat tagjaival is ilyen átigazolás történt, egy ember kivételével mindannyian új cégüknél a Planet Moon Studiosnál készítik legújabb játékukat, amely a Giants névre hallgat.

Az akciójátékok eddig nem éppen a rendesen kidolgozott történetükről voltak híresek. Szerencsére ez egyre inkább megváltozik, s Shogo, a Sin és a Half-Life mellett a Giants is egyike azon programoknak, amelyek a szűnni nem akaró akció mellé fordulatos kerettörténetet is kínálnak.

A Giants egy távoli bolygón játszódik, amelyet teljes egészében óceán fed, úgy 30-40 kisebb sziget kivételével. A bolygón valamikor a sea reaperek éltek békében, ám idővel saját intelligenciájuk áldozataivá váltak. Kitalálták, hogy egy idegen faj próbálja kicsiny világukat meghódítani, ennek megakadályozására hatalmas óriásrobotokat alkottak, hogy megvédjék őket a külső támadóktól. A kabutonak nevezett lények először engedelmeskedtek alkotóiknak, hamarosan azonban a sea reaperek ellen fordultak... A mészárlás túlélői a vízre menekültek, ahová a szörnyetegek nem tudták követni őket és azóta óriási hajókon járják az óceánt. Ekkor lépnek színre a meccarynok, az addig ismeretlen idegen faj, akiknek tagjai fejlett fegyverekkel és páncélzattal rendelkeznek, és úgy döntenek, hogy megölik a hatalmas kabutokat és a sea reapereket egyaránt, és letelepednek a szimpatikus égitesten. A sea reaperek viszont abban reménykednek, hogy a kabutok és a meccarynok összecsapnak és annyira legyengítik egymást, hogy aztán mindekét fajt könnyedén el tudják intézni és ezzel visszaszerezni szülőbolygójukat. S vajon mi jár a kabutok agyában? Semmi más, csak az, hogy kit ehetnek meg legközelebb...

A játékos eldöntheti, hogy melyik faj tagjának szerepében vág neki a nagy kalandnak. Ha a kabutot választjuk, akkor hatalmas testet és ehhez mérten igen nagy fizikai erőt kapunk, a hátránya az, hogy folyamatosan ennünk kell, különben hamar elpusztulunk. A sea reaperek utazhatnak a tengeren, emellett vízi szörnyetegeknek tudnak parancsolni, amelyeket a kabutok és a meccarynok ellen küldhetnek. Ha ez még mind nem lenne elég, különböző varázslatokat is bocsáthatnak a mit sem sejtő ellenségre. A meccarynok a fejlett technikájukkal emelkednek ki a többi faj közül. Lézerpisztoly, páncél, hátra szerelhető rakétahajtómű és egyéb felszerelések segítségét vehetik igénybe.

A játék igazi csemege lehet azok számára, akik szeretik a kissé elvont, ám eredeti játékokat. A Planet Moon már az MDK-val is egyedit alkotott, de a Giants még ennél is tovább megy. Saját 3D engine-nel felvértezve szeretné magához csalogatni azokat a játékosokat, akik valami újra vágynak és már kissé belefáradtak az egy kaptafára készülő akciójátékokba.

GIANTS
PLANET MOON STUDIOS
AKCIÓ
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 TAVASZ

S.C.A.R.S.

Ha manapság valaki autóversenyes programot készít, két út közül választhat: vagy már létező sportautók minél élethűbb szimulációját alkotja meg, vagy valamilyen futurisztikus járműveket felvonultató játékkal igyekszik előrukkolni. A Ubi Soft az utóbbi módszer választotta, de azért a készítők valamicskét csavartak a dolgon. Ha megtudjuk, hogy a program neve minek a rövidítése, már világosabb lesz a dolog. A S.C.A.R.S. jelentése: Super Computer Animal Racing Simulation.

3000-ben már számítógépek tervezik a versenyautókat, a különböző járművekhez vadállatok viselkedését véve alapul. Kilenc járművet vezethetünk a játékban, amelyek mindegyike az állatvilág



valamelyik karakteres példányának alapján készült: oroszlán, elefánt, orrszarvú, cápa, sáska, skorpió, kobra és gepárd. A S.C.A.R.S.-t még az is megkülönbözteti a hasonló autóversenyektől, hogy a harc a játék igen fontos eleme, nélküle nem számíthatunk sikerre. Kilenc fegyvert, illetve valamilyen pluszt adó eszközt szedhetünk össze száguldozás közben: van közöttük turbó, időzített bomba, pajzs és mágnes is. Az egyik legérdekesebb az a visszaszámláló bomba, amelyet odadobhatunk a másik autósnak, ezt ő természetesen továbbadhatja másnak is. Akinél a számláló eléri a nullát, az robban fel...

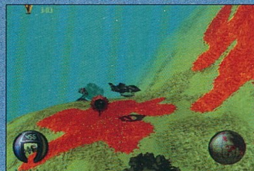
Az ellenségek mesterséges intelligenciája kiemelkedő, a mi vezetési stílusunkhoz alkalmazkodik, emiatt a kezdőknek is sikerélményük lehet, mert ilyenkor a gép által irányított autók sem fognak annyira agresszívan száguldozni. Természetesen teljes multiplayer támogatás is található a játékban, ám a stílusa miatt (száguldás és lövöldözés egyszerre) valószínűleg nem válnak unalmassá a többjátékos partik sok idő elteltével sem.

S.C.A.R.S.
UBISOFT / VIVID IMAGE
ARCADE JELLEGŰ AUTÓVERSENY
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998 VÉGE

VIRUS 2000

Nagy divat manapság régi sikerjátoknak újabb epizódjait megjelentetni. A Lode Runner 2 és a The Sentinel Returns is ilyen próbálkozás volt, csakúgy mint a Virus 2000, amely nem más mint a Virus című Spectrumos és C64-es program új köntösbe öltöztetve. Az eredeti játékot és a folytatást is a legendás David Braben készítette. A játék kerettörténete nem túl eredeti, ezúttal is idegen lények támadják meg szülőbolygónkat. Amerre járnak, különös vírus üti fel a fejét. A játékos célja természetesen a világ megtisztítása az idegenektől.




Az eredeti játék egyike volt az akkor még nagyon ritka 3D-s megjelenítést használó programoknak. Azóta a világ nagyot változott, szinte mindent 3D-ben készítenek el. A Virus 2000 is a legmodernebb 3D technológiát használja, annak ellenére, hogy „csak" egy lövöldözős játékról van szó. A készítők saját engine elkészítése mellett döntöttek, erre azért is szükség volt, mert a program olyan nézőpontot és felfogást használ, amelyet még más játékban nem nagyon láttunk. A 30 pálya hat világra van felosztva, mindegyik egyedi grafikával és hangulattal rendelkezik. Ahhoz, hogy a játékot sikeresen befejezzük, a 30 szintből legalább tizenhatot végig kell játszanunk, a többi teljesítése fakultatív, sőt, nem is biztos, hogy megtaláljuk, hiszen a pályákon elrejtett titkos átjárókon lehet eljutni hozzájuk.

Ami az eredeti Spectrumos és C64-es játékból hiányzott, az a multiplayer lehetőség. A Virus 2000 ebben is lépést tart a korral: a hat speciálisan többjátékos küzdelmekre tervezett pályán egyszerre nyolcan irthatjuk egymást.

VIRUS 2000
3D AKCIÓ
GROLIER INTERACTIVE
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ELEJE

TOP LISTA

Játék-toplistánkat ezúttal két részre osztottuk. Első listánk a Ti szavazataitok alapján formálódik hónapról hónapra, míg a másik három ismert külföldi (PC Gamer, PC Zone,PC Format) és négy magyar (576 Kbyte, PC Guru, PC-X és természeten a ZED) játék-magazin által kiosztott osztályzatok átlagolása alapján született, az utóbbi három hónapban megjelent játékokat tekintve.

Szavazataitokat továbbra is várjuk a 1519 Budapest, Pf: 27 címre vagy e-mailben pczed@zed.hu-ra!

OLVASÓI LISTA

	JÁTÉK NEVE	STÍLUS	KIADÓ	HOL OLVASHATSZ RÓLA?
1. (▲)	NEED FOR SPEED 3	SZIMULÁTOR	EA	98/10
2. (●)	STARCRAFT	STRATÉGIA	CENDANT	98/2,4,5,6
3. (▼)	COMMANDOS	STRATÉGIA	EIDOS	98/5,8
4. (–)	NHL 99	SPROT	EA	98/11
5. (–)	SHOGO	AKCIÓ	MONOLIT	98/11
6. (▲)	DUNE 2000	STRATÉGIA	EA	98/2,4,6,10
7. (▼)	FINAL FANTASY 7	KALAND	EIDOS	98/3,5,9,11
8. (▼)	UNREAL	AKCIÓ	GTA	98/2,3,6,9
9. (–)	PEOPLE'S GENERAL	STRATÉGIA	MINDSCAPE	98/7,9,10
10. (▼)	MECHCOMMANDER	STRATÉGIA	MICROPROSE	98/3,5,7,8,9

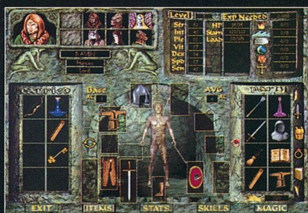
ÚJSÁGOK LISTÁJA

	JÁTÉK NEVE	STÍLUS	KIADÓ	HOL OLVASHATSZ RÓLA?
1. (–)	POPULOUS: THE BEGINNING	STRATÉGIA	EA	98/10,11,12
2. (–)	GRIM FANDANGO	KALAND	LUCASARTS	98/10,12
3. (▼)	COLIN MCRAE RALLY	SZIMULÁTOR	CODEMASTERS	98/10
4. (–)	EUROPEAN AIR WAR	SZIMULÁTOR	MICROPROSE	98/7,11
5. (▼)	KLINGON HONOR GUARD	AKCIÓ	MICROPROSE	98/5,9,10
6. (▼)	NEED FOR SPEED 3	SZIMULÁTOR	EA	98/10
7. (–)	NHL 99	SPORT	EA	98/11
8. (–)	DUNE 2000	STRATÉGIA	EA	98/2,4,6,10
9. (▼)	RAINBOW SIX	AKCIÓ	TAKE 2	98/10
10. (▼)	FINAL FANTASY 7	KALAND	EIDOS	98/3,5,9,11

Wizardry VIII – SirTech

A Wizardry VII volt talán minden idők legösszetettebb számítógépes szerepjátéka. A folytatás az elődön minden jó tulajdonságát átveszi, emellett rengeteg újítással szolgál az RPG-k megszállottai számára. A legfontosabb, hogy áthozhatóak a Wizardry VII végén kimentett karaktereink. Azon előrelátó kalandozók, akik elmentették állásukat, a régi, megbízható hősökkel bolyonghatnak tovább. Maradt a sorozat hagyományos karakterosztály-felfogása, amely szerint, ha egy karakter elérte egy osztály minimum-tulajdonságait, akkor bármikor átképezhette magát. Szintén maradt a korábbi Wizardry-játékokban megszokott – körökre osztott – harcrendszer, amelynél jobbat még nem láthattunk számítógépes szerepjátékban. Újdonság viszont a három dimenziós megjelenítés, amely a gyorsítókártyák képességeit is kihasználja a rengeteg speciális effekt megjelenítéséhez (dinamikus fényhatások stb.). A sztori közvetlen folytatása a Wizardry VII-nek, annak ellenére, hogy a program már nem Lost Guardián játszódik. Sok régi ismerőssel futhatunk össze: umpanikkal, t'rangokkal és persze a Dark Savanttel. Aki játszott az előző részekkel, azt valószínűleg örömmel tölti el, hogy a nyolcadik részben felújították a karakterkészítést, így nem kell egy teljes napot eltöltenünk azzal, hogy a megfelelő hősöket előkészítsük a kalandra. Egy új karakterosztály és több új szakértelem is van a programban. A felújított automatikus térképezés is a kényelmünket szolgálja, lemondhatunk a telerajzolt „kockás" füzetek látványáról.





Feladatunk a szokásos: karaktereinkkel (akik már nyolcan vannak, ellentétben a korábbi részek hat hősével) a világ felfedezése, kincskeresés és persze rengeteg csata túlélése. A többi szerepjátékhoz hasonlóan hőseink folyamatosan fejlődnek és egyre többször tudnak támadni, egyre erősebb varázslatokat képesek használni. A kérdés csak az, hogy a jelenleg terjesztő nélkül lévő játékhoz (mint közismert a SirTech terjesztő részlege tönkrement) sikerül-e forgalmazót találni.



WIZARDRY VIII
RPG
SIRTECH
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 TAVASZ







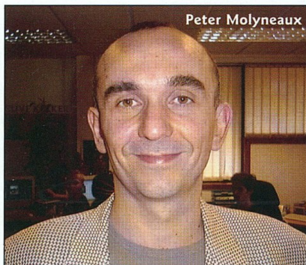
LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT...

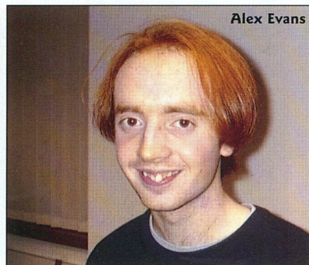
- Egy ideje az igazán sikeres játékok meg sem állnak a mozivászonig. Így lesz ez a Final Fantasy sorozattal, amelyből számítógépes animációs film készül. A jogokat a Columbia Pictures birtokolja, a film pedig 2001-ben lesz látható a mozikban.
- Az Interactive Magic két kiegészítő lemezen dolgozik a Microsoft Flight Simulator '98-hoz.
- Az Aztech New Media megegyezett a Microsofttal: ők készítik el az Urban Assault első hivatalos kiegészítő csomagját.
- Valami gond történt a Microsoft Combat Flight Simulator sokszorosítása közben, ugyanis rengeteg felhasználó vitte vissza CD-it kicseréltetni a boltokba, azon indokkal, hogy nem lehet olvasni a lemezt. Volt olyan bolt, ahol a megvásárolt példányok 90 százalékát visszavitték! A Microsoft szerint a gyors CD-ROM-oknak vannak problémáik a CD olvasásával.
- Az Accolade több mint hárommillió dollárt költ a Test Drive 5 és a Test Drive Off Road 2 televíziós reklámjaira.
- Az Interplay cáfolja azokat a pletykákat, amelyek szerint abbahagyták Star Trek kalandjátékuknak, a Secret of the Vulcan Furynak a fejlesztését.
- A Crystal Dynamix bejelentette, hogy a Gex 3: Deep Cover Gecko című játékukban szerepelni fog Marliece Andrada, aki bájait már a Playboyban is közzétette!
- Az első részhez hasonlóan, a megjelenése utáni napokban rögtön a toplisták élére ugrott a folytatás, a Deer Hunter 2 is.

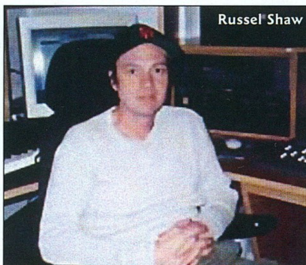
Black and White

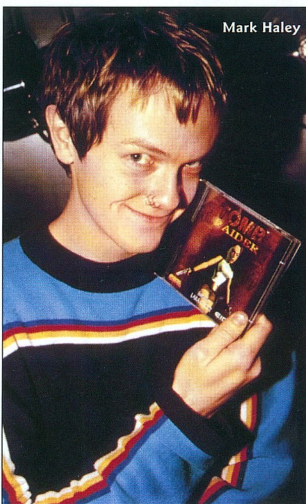
Napló 1. rész

Peter Molyneux, a stratégiai játékfejlesztők koronázatlan királya, akinek olyan klasszikusok fűződnek a nevéhez, mint a Populous, a Powermonger, a Magic Carpet, a Syndicate, a Theme Park vagy a Dungeon Keeper, 1996 nyarán alaposan megdöbbentette a világot azzal a bejelentésével, hogy otthagyja a Bullfrogot. Az elért sikerek akkorra már a Bullfrog szinonimájává tették Peter nevét, ezért senki nem értette, hogy Mr. Molyneux miért száll ki a jól menő cégből. A döntés hátterében az állt, hogy 1995-ben a Bullfrog egy tulajdonosváltás következtében az Electronic Arts „fennhatósága" alá került. Ennek köszönhetően Peternek onnantól kezdve rengeteg kellemetlen kötelessége akadt: állandó utazgatás Kalifornia és Anglia között, véget nem érő értekezletek, igazgatói ülések, management-megbeszélések – ez nem Peter világa volt. Végül 1996 júliusában megelégelte mindezt, és visszatért ahhoz, amit a legjobban szeret: a játékkészítéshez.


Peter Molyneaux


Alex Evans


Russel Shaw



Mark Haley

Miután kilépett a Bullfrogtól, Lionhead Studios néven új céget alapított, és hamarosan elkezdte új játékának tervezését, amely a hangzatos Black and White névre hallgatott. Kilenc hónapot kellett várni arra, hogy megtekinthessük a játékból az első képeket és animációkat (erre az idei E3-on volt lehetőségünk), és a látottak nagyon meggyőzően hatottak. A Black and White tulajdonképpen a Populous és a Settlers ötvözete lesz, s rengeteg olyan ötletet fog felvonultatni, amelyeket más programokban eddig nem láthattunk. A játékban egy mágus bőrébe bújva kell követőket toborozni, majd törzset alapítva fejlődni, követőink életenergiájából varázslatokat használni és természetesen legyőzni a többi törzset. Összesen nyolc törzzsel találkozhatunk (ezeket földi népekről nevezték el: indiánok, japánok, aztékok stb.), és mindnek más lesz az erőssége: a görögök például a gyógyításban jeleskednek, míg a kozákok a harc mesterei. Ezeket a játékelemeket már láthattuk más játékokban is, ami viszont a többi játék fölé emeli majd a Black and White-ot az az, hogy a törzsek tagjai igazi egyéniséget kapnak. A több, mint ötezer (!) karakter ugyanis nemcsak fát gyűjt és építkezik, hanem néha elmennek horgászni, lefekszenek aludni, szerelmesek lesznek, megbetegszenek, elrontják a hasukat, éppúgy, mint az igazi emberek (a karakterek körülbelül kétszáz (!) féle ilyen állapottal rendelkeznek). A Black and White tehát nem mindennapi játék lesz, erre Molyneux neve a garancia.

A Lionhead Studios érdekes dolgot eszelt ki a játék népszerűsítésére: felfogadtak egy újságírót, Steve Jacksont, aki a fejlesztés elejétől kezdve ott volt Molyneux csapatában, és naplószerűen minden hónapban lejegyezte a játék fejlődését a Lionheadben történt sztorikkal fűszerezve. A ZED Magazin következő számától kezdődően egészen '99 júliusáig (a Black and

White megjelenéséig) nálunk is olvashatjátok ezeket az írásokat, részletesen megismerhetitek hol tart a játék fejlesztése, és hogy mi történt az elmúlt hónapban a Lionhead háza-táján. Ahhoz viszont, hogy a januári számban minden érthető legyen, most ismerkedjünk meg az előzménnyekkel.

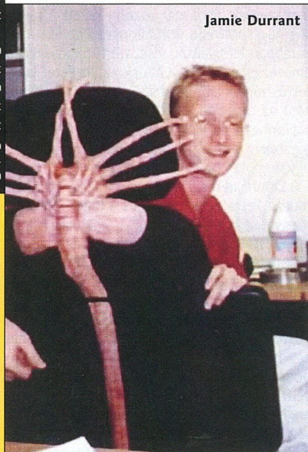
A NAPLÓ

Steve Jacksont 1997 áprilisában kérte fel Peter Molyneux, hogy csatalakozzon játékfejlesztő cégéhez. Amikor Steve közölte, hogy ő író és fikarcnyit sem konyít a programozáshoz, Peter csak ennyit mondott: „Sebaj. Kell egy épelméjű ember is a csapatba..." A csapat négy tagot számlált: Jacksonon és Molyneux-n kívül Mark Webley fejlesztő (a társaság mókamestere), valamint Tim Rance programozó (aki már a Populousba is besegített annak idején) alapította meg a Lionhead Studiost. A névválasztás körüli bonyodalmakról így írt Steve:

„Eredetileg Lionheadnek (= oroszlánfej) akartuk keresztelni a céget, mivel Mark hörcsögének is ez volt a neve. Sajnos azonban az állatka nem bírta elviselni a nagy megtiszteltetést: Lionhead megdöglött. Ez nagyon rossz ómen volt, ezért másik nevet kellett választanunk. Több hetes huzavona után végül megegyeztünk, hogy Red Eye lesz az új név, azonban elkapkodtuk a dolgot. Mivel létezett már akkor egy Red Eye Productions nevű cég, a www.redeye.co.uk cím már le volt foglalva, így ez a név sem vált be. Sajnos mindez közvetlenül azelőtt derült ki, hogy Peter interjút adott az EDGE magazinnak, ahol már közölni kellett a társaság nevét. Mivel a www.lionhead.co.uk-t már korábban lefoglaltuk, visszatértünk az eredeti elnevezéshez. Az EDGE-nek aztán Peter kifejtette, hogy a Lionhead szó utal arra, hogy miként az oroszlán az állatok királya, úgy kíván a Lionhead a játékgyártók királyává válni. A meztelen igazság azonban az, hogy a céget egy döglött hörcsögről neveztük el..."

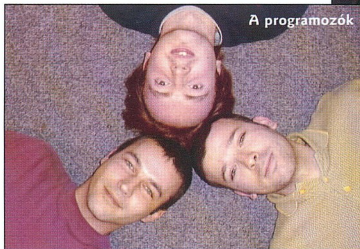
A Lionhead megalapítása után elkezdődött a munka Peter otthonában, és a tagok létszáma is egyre nőtt. Először Demis Hassabis, a csapat ifjú Einsteinje csatlakozott a társasághoz, és ő kezdte el kifejleszteni a játékhoz azt az engine-t, amely a valós fizikai törvényeket élethűen szimulálja. „Mondjuk, hogy felrobban egy kocsi. – mondja Demis saját művéről – A robbanástól fémrepeszek repülnek szét, és betörnek egy-két ablakot. Az ablakszilánkok nekicsapódnak egy fának, és levágnak róla néhány levelet, amelyek lassan lelibegnek a földre. Ez az engine mindezt élethűen meg tudja jeleníteni." A fiatal titánnal Peter is elégedett volt, így a Black and White egységeinek mesterséges intelligenciáját is ő alapozta meg. A Lionheadben azonban nemcsak komoly munkával múlatták az időt. Peter és Steve például


Az ominózus sörösüveg-zenekar


Jamie Durrant

vett egy-egy tamagotchit, és azon versenyeztek, hogy melyikük fejleszti jobban saját virtuális háziállatát. Steve kisfia közben otthon véletlenül letörölte a Dungeon Keeperben elmentett állását, és e-mailezett Peternek, hogy küldjön neki valami cheatet, amitől visszakerül a 12. pályára. Peter azt válaszolta, hogy csak akkor küld cheatet, ha a fiú ellopja apja tamagotchiját és bezárja egy szekrény mélyére, ahol nem hallani a csipogását...

A versenyszellem később átterjedt az egész Lionheadre, és megalapították a Lionhead Olimpiai Ponttáblát, ahova mindenfajta verseny és fogadás eredménye felkerült. Ha valaki nyert pókerban, squash-ban vagy bármi másban, kapott valamennyi pontot. Természetesen hatalmas versengések folytak (és folynak ma is) az első helyért. Ezek a kis játékok kedélyes munkahellyé varázsolták a Lionheadet, így nem csoda, hogy két újabb munkaerő érkezett, mindkettő a Dungeon Keepert készítő gárdából. Jonty Barnes fejlesztő, akit nőügyei miatt csak Don Juanként


A programozók

emlegettek, már nagy tapasztalattal rendelkezett, így ő lett a vezető programozó. A másik új tag Mark Healey volt, aki többszínűre festett hajával, orrkarikájával, állandóan másnapos ábrázatával új színt hozott a csapatba. Mark egyébként szabadidejében gitározott és hétvégenként gyakran járt Amszterdamba bulizni, ezért állandóan késett a munkahelyéről. Ennek ellenére remekül végezte dolgát, elég ha annyit árulunk el, hogy ő készítette a Dungeon Keeper grafikájának 95 százalékát. Az új arcokkal bővült Lionhead ezután már gőzerővel dolgozott, de Peter csak hónapok után árulta el nekik, milyen játékot készítenek tulajdonképpen. Három hónapon keresztül senki nem tudta, miért gyárt rutinokat, algoritmusokat, grafikákat, zenéket, mígnem egy délután Peter összehívta a csapatot és előadta a játék tervét. Jackson így emlékezik meg az eseményről:

„Peter azt mondta: – Tudom, hogy már nagyon kíváncsiak vagytok arra, hogy min dolgoztok, de ha előbb árultam volna el, nem hittetek volna benne. Most, hogy leraktátok a játék alapjait, már készek vagytok arra, hogy megtudjátok' – Rövid hatásszünet következett. Peter mindig is szerette a drámai jeleneteket. – A játék neve Black and White lesz – folytatta – és ez lesz a legdögösebb, legjobb PC-s játék, amit valaha is készítettek! Azzal fogtuk magunkat, és elmentünk iszogatni..."

Hat hónapi fejlesztés után újabb emberek érkeztek a Lionheadhez, így át kellett költözni egy másik irodába. Az új főhadiszállás egy tágas kutatóközpontban kapott helyet, de a Molyneux-rezidenciában berendezett munkahelyet senki nem hagyta ott szívesen. Hogy maradjon valami emlék a Lionhead első hónapjairól, Steve ravasz dolgot eszelt ki:

„Anélkül, hogy szóltam volna a többieknek, betettem a zsebembe a diktafonomat, és felvettem a legutolsó Peternél töltött délután beszélgetéseit. Amikor a szalag elindult, éppen Jonty átkozta hangosan a C++ program-

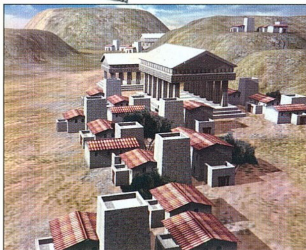
Peter Steve, és a tamagotchi

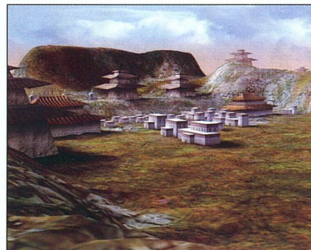


nyelvet. – Jonty, tudod, hogy hogy szól a közmondás, – mosolygott Tim – a rossz szakember a szerszámát hibáztatja... – Demis azonnal megalkotta erre a mondásra saját bölcsességét: – Egy rossz szakember a szerszámát hibáztatja, hmmm... Alig várom azt a napot, amikor a szerszám fogja hibáztatni a rossz szakembert. Képzeljétek el, hogy beütsz a C++-nak valami idétlen kódot, és a computer a következő üzenetet küldi: VICCELSZ, ÖCSI? CSAK NEM GONDOLOD, HOGY LEFORDÍTOM EZT A SZEMETET?! Szerintem nagyszerű lenne – Amikor tanultam, volt egy nyári munkám egy gyárban – kapcsolódott be a beszélgetésbe Mark – Volt ott egy fickó, aki állandóan késett a munkából, és mindig azt hozta fel kifogásul, hogy hajnalig szeretkezett a barátnőjével. Na, az valóban egy olyan rossz szakember volt, aki a szerszámát hibáztatta... És így tovább, kétszer 30 percen keresztül..."

Az új iroda minden igényt kielégített: mindenki kapott egy hatalmas asztalt, amin két gép mellett elfért még egy CD-gyűjtemény és egy Monopoly-tábla is. Ebben a környezetben a munka új lendületet kapott, és hamarosan újabb két taggal bővült


A grafikusok csapata







a csapat. Russel Shaw, aki mindenkit (még a feleségét is) „cimborának" szólított, a játék zenéjét kezdte el komponálni, Jamie Durrant pedig beindította a Lionhead-honlapot (www.lionhead.co.uk). A jobb munkakörnyezet mellett nagy motiváló erő volt az is, hogy közeledett az E3, ahol már szerettek volna mutatni valamit a játékból. Mivel egészen addig Peter azt tűzte ki célul, hogy először legyen kész a játék „fapados", textúrák és zene nélküli belső használatú tesztverziója, a Lionhead bajba került: semmit nem tudtak felmutatni, ami egy kicsit is látványos lett volna. Ezért az E3 előtti hetek sűrű éjszakázásokkal teltek, és számos grafikus felfogadásával sikerült még éppen időben előállítani azt a demót, amiről a bevezetőben már volt szó. A grafikán és az animációkon kívül a demo magyarázatot adott arra, hogy miért is lett a játék címe Black and White. A program ugyanis értékelni fogja a játékos cselekedeteit aszerint, hogy jó vagy gonosz tetteket visz véghez. Minél gonoszabb módszerekkel játszik egy játékos, a játék környezete annál komorabb, fakóbb lesz, majdhogynem fekete-fehér. A jó útra térő játékosok ezzel szemben színes-szagos, tiritarka környezetet fognak kapni. A demón kívül Lionheadék közöltek néhány adatot is. Elárulták, hogy a rajzolt képek száma már túllépte a 16000-t, a programsorok száma pedig a 143000-t. Ez a két szám elég magyarázatul szolgálhat ahhoz, hogy 15 embernek miért telik két évbe egy játék elkészítése... Jonty Barnes vezető-programozó a következőképpen kommentálta mindezt: „Csak úgy tudok megbirkózni a munkával, ha apránként, feladatról feladatra haladok, és csak az aktuális programrészletre koncentrálok. Ha az egész játékot néztém, azt gondolnám, hogy nem tudom megírni ezt a programot!"

Az E3 után folytatódtak a dolgos hétköznapok, Christian Bravery (a Judge Dredd egyik rajzolója) érkezésével pedig a játék grafikai része is gyorsabban készült. Közel egy évi munka után, 1998 nyarán végül elérkeztek az első igazán nagy mérföldkőhöz: elkészült a tervezési specifikáció. Ez egy olyan dokumentum volt, amely pontról pontra leírta, hogy mit fog tudni a játék és hogyan fog működni. Végre minden papíron volt, így jöhettek újabb ötletek a már meglévőkhöz. Steve meg is örökített egy Lionhead-ötletbörzét:

„Beszéljünk a varázslatokról! – javasolta Jonty. – Oké, – mondta Peter – de előbb arra



lennék kíváncsi, hogy meg tudjuk-e csinálni azt, amit a Dungeon Keeperben. Belenézhet-e majd a játékos egy karakterbe, hogy megtudja, mit lát az a figura, és irányíthatja-e majd így? Ez cool – lelkendezett Mark. – Ez lenne a tökéletes önmegvalósító játék. Beszállsz egy karakterbe, létrehozod, majd felneveled az utódodat és átköltözöl bele. És akkor te leszel a saját utódod. Tetszik. Olyan... perverz! – Ennél a pontnál Jonty belefújt a nála levő Rolling Rock-üvegbe. Mark csatlakozott hozzá, őt pedig Jamie és Paul követte. Hamarosan már mindenkinek üveg volt a kezében és tíz szólamban szólt a macskazene. Peter fogta magát és elszaladt hangfelvevőért, hogy megörökítse az utókornak az üveg-zenekart, de éppen nem találta a magnóját. Leült hát a gépéhez, és a Windows Sound Recorderével vette fel az üvegfújogatást. Ehhez azonban le kellett törölnie a Titanic című film kalózpéldányát a winchesteréről... – Huh, ez remek volt! – sóhajtott Jonty, amikor vége lett az egésznek – De beszélhetnénk most már a varázslatokról?' Oké, – válaszolt Peter – beszéljünk. De előbb együnk! Negyven perces csöndes csámcsogás után kellemesen elnehezedve folytatódott a komoly tervezőmunka. – Könyörgöm, beszéljünk már a varázslatokról! – próbálkozott újra Jonty, és végre megkapta a varázslat-beszélgetést. Russel, a játék zenéjének komponistája állt elő rögtön egy remek ötlettel. Azt javasolta, hogy a varázslatok elsütéséhez ne csak ikonokra kelljen klikkelni, hanem az egér mozgását is vegye figyelembe a program. Példának okáért, ha a játékos a Tűz varázslatot használja és az egérrel rajzol egy kört a játéktérben, akkor abban a körben gyulladjon ki a tűz. Vagy ha a Szélvihart használva rajzol egy örvényt, akkor a vihar az örvény irányába induljon el. Mielőtt azonban jobban elgondolkozhattunk volna az ötleten, Mark ismét az üvegjébe fújt, és újra beindult az üveg-zenekar..."

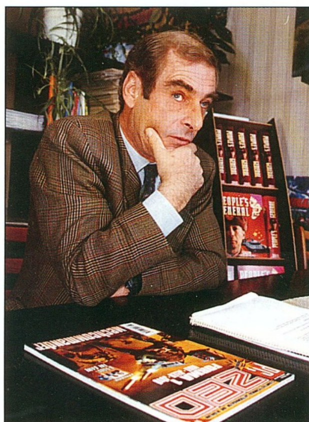
A társaság végül hajnali fél ötig dolgozott az újabb ötleteken, az idő legnagyobb részét azonban a további mókázások alkották. És mivel sör is fogyott rendesen, másnap senki nem ment be dolgozni..."

Így jutottunk el napjainkig a Lionhead és a Black and White történetében. Az már ennyiből is nyilvánvalóvá válhatott, hogy a Black and White egy nagyon ígéretes játék, amit nagyon komolytalan emberek készítenek. A következő hónaptól már eredeti Steve Jackson-cikkeket fogunk közölni, amelyen bizonyára ismét jól fogunk szórakozni, és amellett a játék újdonságairól is megtudunk néhány bennfentes információt. Találkozunk tehát a jövő hónapban!



A játékpiac Európában

Keleti oldal, nyugati oldal

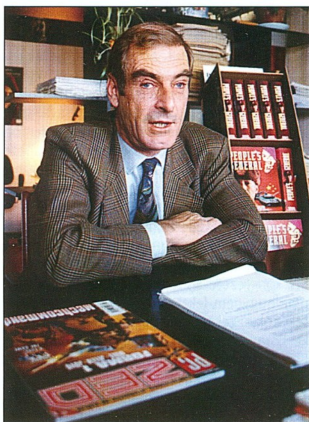


A Mindscape az elmúlt négy-öt év alatt rengeteg, manapság már klasszikusnak számító játékkal örvendeztette meg a számítógép-tulajdonosokat; példaképpen elég csak a mindmáig rendíthetetlen népszerűségnek örvendő 5 Star-sorozatot megemlíteni, amelynek legismertebb tagja a Panzer General. A Mindscape nevéhez kapcsolható a sok szempontból úttörőnek számító Megarace, valamint jó néhány korszakalkotó játék a Cryo Interactive-től. A francia fejlesztőcég ugyan már kivált a Mindscape kötelékéből, a cég azonban az SSI (Panzer General) és a The Learning Company (Creatures) mellett az elmúlt hetekben újabb ékkőre tett szert a RedOrb (Riven) személyében.



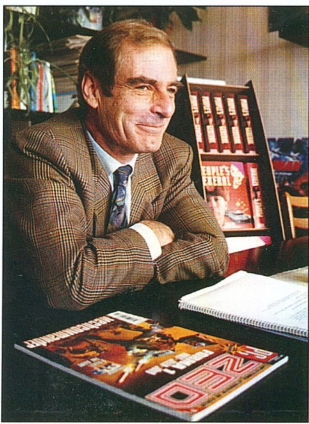
Mindscape sok játékot jelentet meg, az utóbbi hónapokban a legnagyobb érdeklődés a 5 Star-sorozat legújabb tagját, a novemberben boltokba került People`s Generalt kísérte. A magyarországi megjelenés apropóján hazánkba látogatott a nagymúltú kiadó európai vezérigazgatója, Jim Mackonochie, akivel sikerült egy rövid, exkluzív interjút készítenünk.

Mackonochie úr már régóta foglalkozik számítógépes játékokkal, sőt, első játékát, a Ceasar the Catet éppen egy magyar céggel, az Andromeda Software-rel karöltve adta ki Spectrumra és C64-re 1983-ban. Néhány kollégájával közösen ő alapította a Mirrorsoftot, így közvetve neki köszönhetjük a korszakalkotó Dungeon Mastert is. A Mindscape angliai és európai vezetőjeként most az európai és a tengerentúli piacokon szerzett tapasztalatairól kérdeztük.



ZED: *Hogyan látja a kelet-európai szoftverpiacok helyzetét? A számok és nagyságrendek mellett miben különbözik ez a térség a nyugati piacoktól?*

Jim Mackonochie: Minden egyes piac a fejlődés más és más szakaszában van, és lényegében ez az, ami megkülönbözteti a kelet-európai piacokat a nyugat-európai vagy a tengerentúliaktól. A kialakult helyzet minden esetben egy hosszú folyamat eredménye, így például az angol, a francia vagy a német szoftverpiac érettségét tekintve körülbelül két évvel van lemaradva az amerikai mögött. Angliában az eladott programok 70 százalékát játékok adják, míg Amerikában ugyanez a szám mindössze 40 százalék. Mindkét területen más a piac felépítése, hiszen Amerikában lényegesen több számítógépet találhatunk a háztartásokban, így nemcsak a megszállott játékosok vásárolnak szoftvereket, hanem az apukák és anyukák is, akik esetleg a játékok mellett másra is szeretnék használni gépüket. Ezeknek a felhasználóknak mások az igényeik, és habár nem ritkán ők is leülnek a gépük elé játszani, gyakran előfordul, hogy mindössze egyetlen játékot vásárolnak meg és a későbbiekben is mindig azt veszik elő, ha játszani támad kedvük. Az előbb említett mérőszám elég jól jellemezi egy adott terület piacát, és ennek alapján úgy gondolom, hogy a magyar szoftverpiac jelenleg még a megszállott játékosok piaca. A helyzet évről évre változik, és már itt is megfigyelhetők olyan változások, hogy a vásárlók a játékok mellett egyre inkább érdeklődnek más szórakoztató, oktató jellegű alkalmazások iránt. A Mindscape számára egyébként Kelet-Európa és Oroszország (már amennyiben a gazdasági problémái megoldódnak) hatalmas piacnak számít, különösen ha előretekintünk mondjuk egy ötéves periódusra.



ZED: *A kelet-európai térségnél maradva, lát alapvető különbséget Lengyelország, Csehország és Magyarország szoftverpiacai között?*

JM: A piac szempontjából az előbb említett országok között nincs alapvető különbség, általában mindhárom helyen ugyanazok a termékek a legkeresettebbek. A kalandjátékok az egyértelmű nyelvi nehézségek miatt kevésbé kedveltek (persze különböző nyelvű verziók

elkészítésével ezen lehet segíteni), de például a repülőgép-szimulátorok nagyon népszerűek errefelé. A Flanker 2.0 megjelenését rendkívül sokan várják Kelet-Európában, legalábbis az internetes levelezésünkből ez derül ki. Az SSI-játékok terén sem lehet különbséget tenni Lengyelország, Csehország és Magyarország között, mindenütt megtalálható az a réteg, amely a háborús programokat kedveli. Ugyanakkor viszont ott a Dogz és Catz-sorozat, amely Angliában óriási népszerűségnek örvend, de – lévén egyetlen megszállott játékos sem „vetemedne arra", hogy egy ilyen programot a gépére telepítsen – az olyan piacokon, ahol az utóbbi réteg van túlsúlyban, egy ilyen szoftver nyilván nem számíthat komolyabb sikerre. Az hasonló programokkal inkább fiatalabb gyerekek, anyukák vagy titkárnők játszanak, így ezek a termékek csak nagyobb, érettebb piacokon igazán népszerűek.

ZED: *Az elmúlt egy-két évben óriási változásokon mentek át a kiadók. Korábban sok kisebb céggel találkozhattunk, mostanában viszont hatalmas mammutcégek jelentek meg, és körülöttük tömörül szinte mindenki. Gondolok itt elsősorban a két évvel ezelőtt alakult Eidosra, vagy az egyre fontosabb szerepet betöltő Activisionre. Ön szerint milyen meghatározó jelentősége van ezeknek a változásoknak?*

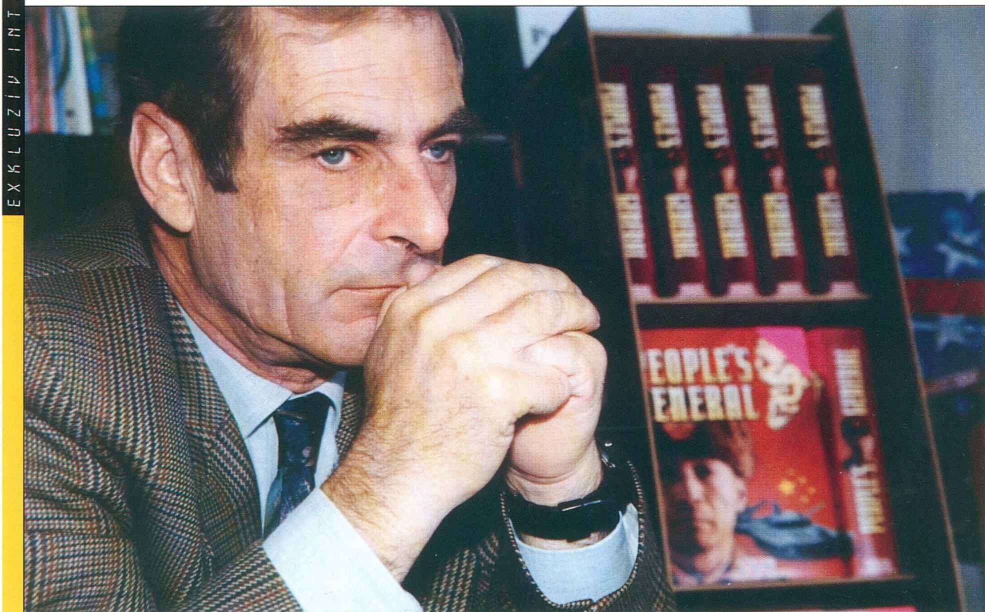
JM: A szoftverpiachoz hasonlóan a kiadók is különböző életciklusokon mennek keresztül. Ha például az előbb említett Activisiont nézzük, akkor nem szabad megfeledkeznünk arról, hogy a nyolcvanas évek közepén az egyik legmeghatározóbb kiadónak számított. Aztán a kilencvenes évek elején kicsit visszaesett, majd néhány sikeres játék hatására ismét rohamos növekedésnek indult. A vállalatok mérete és piaci helyzete folyamatosan változik, vagyis a jelenlegi helyzet sem tekinthető állandónak. Ezért úgy vélem, mindig lesz elég hely újabb (akár kisebb) kiadóknak. Minden azon múlik, mikor sikerül valami igazán jó termékkel előrukkolni, és ez nem feltétlenül a kiadó méretétől és pozíciójától függ. Gyakran a legkisebb cégek produkálják a legnagyobb neveket, és ezzel nem ritkán az egész piacot sikerül felborítani. Elég ha megnézzük például az id Software-t; szinte a semmiből indultak és most az egyik legmeghatározóbb fejlesztőcégként tartják őket számon. Ugyanakkor a nagyobb kiadók igen sokat segítenek a piac fejlesztésében, profibbá válásában, hiszen nagyobb költségvetésből gazdálkodhatnak, ezáltal lehetőségeik is tágabbak. De – mint ahogy azt az előbb is mondtam – minőségi termékek bárhonnan jöh etnek, és igen gyakran a kisebb cégek jelentetnek meg olyan alkotásokat, amelyek aztán igazán sikeresek lesznek.



ZED: *Mostanában közkedvelt vitatémának számít a PC és a konzolok összehasonlítása. Sokan úgy vélik, a jövő a konzol gépeké, míg mások a PC-re esküsznek. Ön szerint az elkövetkezendő években melyik irányzat lesz sikeresebb?*

JM: Úgy gondolom, a PC-k a jövőben is komoly népszerűségre számíthatnak, hiszen lényegében minden, amit egy konzol tud, PC-n is előállítható valamilyen speciális kártya segítségével. Sőt, minőség terén a PC-k várhatóan a konzolok előtt járnak majd, de borsos áruk miatt nem mindenki engedheti meg magának, hogy ilyen gépet vásároljon pusztán játékra. A jelenlegi árszint szerint bármelyik konzol beszerezhető egy jobb PC árának ötödéért, és ez bizony komoly szempont egy potenciális vásárló szemében.

Egyesek szerint a PC-k teljesítményének és minőségének javulása vezet majd idővel a konzolok visszaszorulásához, ez azonban téves szemlélet. Érdemes megfigyelni, hogy az első konzolok – mint a SNES vagy a Gameboy – még mindig mekkora népszerűségnek örvendenek, pedig őket már nem lehet mai gyereknek tekinteni. A mostani gépek (PSX, N64, Saturn...) pedig még nagyon sokáig igen jó minőséget képviselnek, így tehát nem kell attól tartani, hogy a PC látványvilága szorítaná vissza a konzolokat. Arról nem is beszélve, hogy biztos vagyok benne, bármilyen fejlett is



lesz egy PC, mindig újabb és újabb konzolok jelennek majd meg.

Szerintem tehát a konzol gépek és a PC-k nyugodtan megférnek egymás mellett ugyanazon a piacon, sőt, akár egy otthonon belül is. A Sony statisztikái szerint a PSX-tulajdonosok 25 százalékának van PC-je, és ezt egyéb tevékenységek mellett játékra is használják. Alapvető különbség a két gép között, hogy míg a konzol gépeken rengeteg könnyebben kezelhető, egyszerűbb, mégis élvezetes játék található, addig PC-n gyakoriak az összetettebb, bonyolultabb játékok (repülőgép-szimulátort például nagyon nehéz lenne konzolra készíteni). Mindenki eldöntheti, milyen jellegű szórakozásra vágyik, így mind a két platform megél egymás mellett.

ZED: *Az elmúlt egy-két évben a számítógépes játékok szerepe és jelentősége nagyon megváltozott. A játék sokak számára egyfajta életstílussá, életformává nőtte ki magát. A konzolok vagy a multiplayer partik elterjedésében keresendők ennek a jelenségnek az okai, vagy esetleg valami egészen másban?*

JM: A számítógépes játékok mindig is népszerűek voltak, kezdve a Spectrumos és C64-es időktől. A különbség csak annyi, hogy a konzolok és a PC-k elterjedésével egyre több ember fér hozzá a játékokhoz, nemcsak a megszállottak szűk rétege. Véleményem szerint a változást legnagyobb részben ennek köszönhetjük, de az is fontos, hogy azok, akik tíz évvel ezelőtt még Nintendóztak vagy a Spectrum billentyűit nyomogatták, mára felnőttek. Természetesen továbbra is szeretnének játszani, és most már megengedhetik maguknak, hogy egy PC-t vegyenek. Meglepőnek tűnhet, de például Angliában a PSX-tulajdonosok átlagos életkora 21-22 év, vagyis a néhai Nintendósok komolyabb gépre váltottak.

Egy bizonyos réteg számára tényleg életformává vált a játék, és ennek a jelenségnek a kialakulásában az előbb elmondottakon kívül nagy szerepe van annak, hogy manapság már nemcsak a gép mesterséges intelligenciája, hanem barátaink ellen is próbára tehetjük képességeinket. Néhány héttel ezelőtt például Ausztráliában tartottak egy olyan partit, ahol vadászpilóták rendeződtek szakaszokba és napokon keresztül egymás ellen indultak bevetésekre. Ugyancsak meghatározó lehet az internet elterjedése, hiszen egyéb előnyei mellett rengeteg hasonló érdeklődésű embert hoz közelebb egymáshoz.

ZED: *A statisztikák szerint jelenleg az akciójátékok a legnépszerűbbek. Őket követik a stratégiák és a feltámadóban lévő szerepjátékok, de a korábban legnépszerűbbnek számító kalandjátékoknak – úgy tűnik – leáldozott a csillaga. Ön szerint mi az oka annak, hogy egyes stílusok egyik pillanatról a másikra kegyvesztetté válnak? Évről évre annyit változik a vásárlóközönség összetétele, hogy ezzel lehetne magyarázni a kialakult helyzetet?*

JM: Nekem az a tapasztalatom, hogy a piachoz hasonlóan a különböző stílusoknak és kategóriáknak is ciklusai vannak. Természetesen mindig vannak divatirányzatok, amelyeket a kiadók igyekeznek kielégíteni (ilyen például a real-time stratégia-őrület), de nem szabad ezen a ponton megragadni. Mindig két lehetőség közül választhatunk: vagy egy meglévő elképzelést használunk fel minimális változtatásokkal, vagy kipróbálunk egy teljesen új ötletet. Példának okáért a Mirrorsoftnál anno megjelentettük a Dungeon Mastert, és a történelem igazolta elképzeléseinket, hiszen teljesen új kategóriát és stílust sikerült alkotnunk. Hasonló a Myst esete, amely szintén rendkívül újszerűnek számított a maga idejében és hihetetlen sikereket ért el az Egyesült Államokban. Ha mindig tudnánk azt, hogy melyik játék lesz igazán sikeres, már milliárdosok lehetnénk... Úgy gondolom, néha érdemes a kockázatot vállalni és kipróbálni új irányvonalakat. Néha sikerül maradandót alkotni, néha nem, de ha nem kísérletezünk, kénytelenek lennénk mindig ugyanazokkal a játéktípusokkal foglalkozni, és ez igazán nem tenne jót a piacnak. Itt van például a Creatures, ami kereskedelmi szempontból hihetetlenül sikeres. Ez is egy kísérlet volt, más kérdés, hogy nem a megszállott játékosok rajonganak érte, hanem azok, akik elsősorban nem játékra használják PC-jüket.

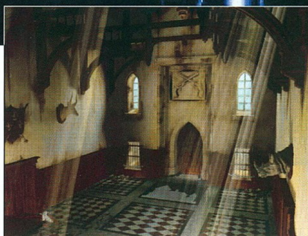
Mindenképpen igaz az, hogy egy adott pillanatban bizonyos típusú játékok nem annyira népszerűek, de ez általában csak az adott évre vonatkozik, és jövőre már más lesz az irányadó tendencia. Jelenleg a kalandjátékok kevésbé népszerűek, de szerintem ez hamarosan változni fog. A kalandjátékok egyébként azért is fontosak, mivel ha egy lány ül le a gép elé játszani, akkor biztosan nem Quake-ezni fog (tisztelet a kivételnek), hanem valamilyen szép

kalandjáték társaságában tölti az idejét. Természetesen a mi feladatunk az, hogy rájuk is gondoljunk, hiszen minél nagyobb a piac, annál több számítógép található a háztartásokban és annál több ember igényeit kell kielégítenünk.

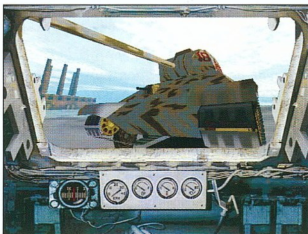
ZED: *1997 óta a 3D az uralkodó trend a játékok között. Amit csak lehet 3D-s támogatással készítenek el a fejlesztők. Ön szerint mi lesz, mi lehet a következő meghatározó irányzat? Merre fejlődhetnek a játékok?*

JM: Úgy gondolom, az internetes játék igen sokat fog fejlődni a jövőben. Jelen pillanatban csak az igazi megszállottak játszanak egymás ellen az interneten, de ez várhatóan rövid időn belül változni fog. A másik új irányzat, amelynek a megjelenése a közeljövőben várható, a „voice input", vagyis az emberi szóval történő irányítás. A Mindscape-nél mi magunk is komoly kísérleteket végzünk az irányításnak ezzel az újszerű módjával, és a tapasztalatok szerint ez a megoldás igen hasznos lehet például repülőgép-szimulátoroknál. Elég csak kimondani, hogy „kerék fel", és a gép már be is húzta a kerekeket. Társaink irányítását is könnyebben elvégezhetjük ily módon, hiszen még mindig könnyebb kimondani, hogy „fedezz", mint megtanulni az ALT+CTRL+F5 gombkombinációt. De ezek csak példák, hiszen egy ilyen irányítást szinte minden játékstílusnál fel lehet használni.

ZED: *Magyarországon is nagy népszerűségnek örvendenek az SSI 5 Star-sorozatának tagjai, jelen esetben a People's General. Lehetne tudni valamit arról, hogy tervezik-e a sorozat folytatását?*







JM: Természetesen folytatjuk a sorozatot, de egyelőre még nem mondhatok többet – valamit a következő E3-ra is tartogatnunk kell... Az elsődleges célunk mindig az, hogy olyan címeket és sorozatokat hozzunk létre, amelyek stabil célközönséggel rendelkeznek és elég népszerűek ahhoz, hogy a továbbfejlesztett, újabb epizódok is sikeresek legyenek. Értelemszerűen mindig fejlesztünk a játékokon, és ez nem csupán azt jelenti, hogy az adott kor technológiáját használjuk fel. A következő részek a kor elvárásainak megfelelően a 3D-s megjelenítés felé mozdulnak majd el, természetesen mindvégig megőrizve azokat a jellemvonásokat, amelyek ezt a sorozatot igazán sikeressé tették.

ZED: *Végezetül mondana valamit nagy vonalakban a Mindscape hosszú távú terveiről, elképzeléseiről?*

JM: Mindenképpen továbbvisszük a három jól ismert márkát (SSI, Mindscape és Red Orb), és elsősorban ezekre építjük stratégiai elképzeléseinket. Az SSI-től természetesen továbbra is harci stratégiák és szimulációk várhatók, a Mindscape a játékok mellett egyéb multimédiás szoftvereket is megjelentet, és a Red Orb is a tőle megszokott irányvonalat követi. Nagyon sokat várunk a jövőre megjelenő Prince of Persia 3D-től, és – bár erről többet egyelőre még nem mondhatok – nyilván nem meglepő, hogy a Riven sikeréből is levontuk a megfelelő konzekvenciákat... Valószínűleg készítünk majd a Creatureshöz hasonló, „virtuális életformákat" szimuláló játékokat, ezen kívül jó néhány kalandjáték is szerepel az elképzeléseink között!

ebben a hónapban…

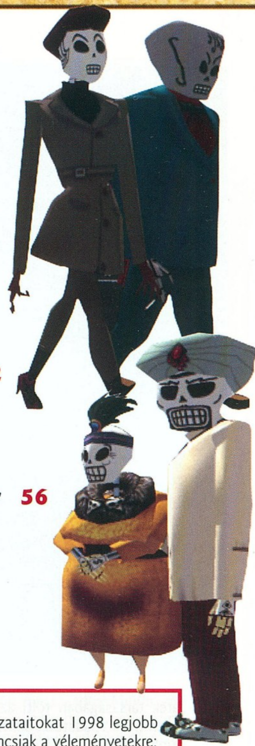
Ahogy közeledik az év vége, egyre gyorsul a régóta várt (esetleg szánt szándékkal visszatartott) nagy nevű játékok kiadásának üteme. Az elmúlt hónapban ez a folyamat már olyan szakaszba jutott, ahol a játékos már alig-alig tudja hova kapni a fejét a jobbnál jobb játékok özönében – de szerencsére (még) nem vált követhetetlenné a nagy tűzijáték.

A hónap játéka, a zseniális Sin mellett két trend emelkedik ki a nagy karácsony előtti forgatagból. Az egyiket már szokásosnak is nevezhetnénk, ez az EA Sprots minden év végén újra és újra bekövetkező játékhulláma - idén (a múlt számban bemutatott NHL 99 mellett) a FIFA 99, az NBA Live 99 és a Madden NFL 99 erősítette meg a cég pozícióját a sportjátékok trónján.

A másik nagy irányzat a kalandjátékok fellángolása. Úgy tűnik, a hagyományos point and click játékok utolsó legendás képviselője a Monkey Island 3 volt, az idei év pedig az útkeresés jegyében telt el. A most bemutatásra kerülő három slágergyanús kalandjáték a műfaj három lehetséges jövőjét mutatják: az szerepjátékot (Fallout 2), a 3D-s megjelenítést (Grim Fandango) és a hangulatot tökéletesen visszaadó regényfeldolgozást (Blackstone Chronicles).

Természetesen a stratégiák és szimulátorok kedvelői sem maradnak igazi ínyencség nélkül: a Monaco Grand Prix és a Railroad Tycoon 2 emelkedik ki a mezőnyből.

Jövő hónapban pedig megérkeznek a karácsony előtti utolsó pillanatban kiadott játékok, a Carmageddon 2, a Tomb Raider 3, a Gangsters, és a többiek…



BEST OF ZED '98

Továbbra is várjuk szavazataitokat 1998 legjobb játékaira. A következő kategóriákban vagyunk kíváncsiak a véleményetekre:

A legjobb akciójáték • A legjobb kalandjáték
A legjobb stratégiai játék • A legjobb szimulátor
A legeredetibb játék • 1998 legjobb játéka

Szavazataitokat lehetőleg idén megjelent játékokra adjátok le. A „szokásos" kategóriákon túl még egy kérdésre szeretnénk választ kapni tőletek:

Mi minden idők tíz legjobb PC-s játéka?

A szavazatukat beküldők között – a tavalyi Best of '97 pályázathoz hasonlóan – értékes ajándékokat sorsolunk ki. Címünk: 1518 Budapest Pf.: 27, illetve pczed@zed.hu.

0-50 *Nem valószínű, hogy valaha is 50 százaléknál kevesebbet fogunk adni egy játékra. Egyrészt manapság annyi játék jelenik meg, hogy a gyengébben sikerültek egyszerűen nem férnek be az oldalszámba. Másrészt 1998-at írunk, és a szórakoztató szoftverek eljutottak egy olyan szintre, ahol már nem jelennek meg „rossz" játékok. Lehet egy játék kicsit félresikerült, esetleg unalmas vagy nem túl szép, de annyira gyenge nem, hogy 50 alatti pontszámot kapjon. Ha mégis, az meg sem érdemli, hogy írjunk róla.*

50-60 *Az ilyen játékok igazán kiemelkednek a tömegből – csak sajnos negatív értelemben. Ha már nagyítóval kell keresgélni egy játékban a nekünk kicsit is tetsző elemeket, akkor értékelünk így. Szerencsére elég ritkán találkozunk ilyen alkotásokkal.*

60-70 *Az e százalék alatti játékok általában azok, amelyeket az ember már huszonötször látott (és ebből húsz jobb volt…). Semmi újdonság, sem tartalmilag, sem a kivitelezésben, legjobban úgy jellemezhetnénk, hogy „csak fanatikusoknak".*

70-80 *Ezek a játékok a „nagy átlag". Korrekt, jó kis játékok, csak éppen a maguk kategóriájában vannak náluk sokkal jobbak is.*

80-90 *Ez már sokat jelent! Jelenthet egy, bár semmi igazi újdonságot nem mutató, de nagyon profin elkészített klónt; vagy egy igazán szuper játékot, amit apró, idegesítő hibák rontanak el.*

90 FELETT *A csúcs, a slágerek, a legendák, amelyekről néhány év múlva úgy fogunk beszélni, mint a „nagy öregek" A ZED eddigi fennállása óta 96 volt a legmagasabb érték, amit egy játékra adtunk…*

Az AMD-K6-2 processzorral a számítógépe ÚJ erőre kap!



ÉLVONALBELI TELJESÍTMÉNY

Az új 3DNow! technológia jobb teljesítményt és kitűnő 3D élményt nyújt a számítógép használatakor. Az AMD-K6-2 processzor a maximális 3D teljesítmény és a valósághűség elérése érdekében szorosan együttműködik a vezető 3D grafikai gyorsítókártyákkal.

ÉLETHŰ KÉPEK ÉS GRAFIKÁK

Az AMD-K6-2 jelentős 3D modellezési teljesítmény többlettel rendelkezik mely kiegészíti az Ön 3D grafikai kártyáját, hogy ragyogó grafikát, valósághű látványt és tűéles 3D képet nyújtson.

MOZI MINŐSÉGŰ HANG ÉS VIDEÓ

Az AMD-K6-2 processzorban lévő 3DNow! technológia a térbeli hang és a digitális videó teljesen új világát teszi elérhetővé számunkra, kezdve a mozi minőségű DVD-től, az új és izgalmas PC-s játékokig. Az AMD processzor kihozza a szoftverben rejlő lehetőségeket.

UTÁNOZHATATLAN INTERNET ÉLMÉNY

A DirectX6 és OpenGL az AMD-K6-2 processzor 3DNow! technológiájára optimalizált függvénykönyvtárai lehetővé teszik, hogy akadozás mentes képpel és valósághű hanggal szárnyaljon a világháló 3D-s környezetében. Az AMD-K6-2 eddig elérhetetlen egyensúlyt nyújt az Online teljesítmény és a szórakoztatás között.

TELJES KOMPATIBILÍTÁS

Ha AMD, akkor teljesen kompatibilis! Mindenre kiterjedő külső és belső tesztelés biztosítja, hogy az AMD-K6-2 processzor a Microsoft Windows mindegyik verziójával és a többi vezető operációs rendszerrel, valamint több, mint 60.000 felhasználói szoftverrel kompatibilis. Az AMD-K6-2 a Microsoft és a független szoftver közösség (ISC) támogatását egyaránt élvezi.



Minden amit az AMD-K6-2 processzorokról tudni kell, magyar nyelven olvasható a www.amd.hu Internet oldalain!
Az AMD processzorok hivatalos magyarországi disztribútora az Automex Kft.!



Kellemes Karácsonyi Ünnepeket!



1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015
1410 Budapest, Pf. 185., Postai utánvét: 461-5767, utanvet@automex.hu
www.automex.hu

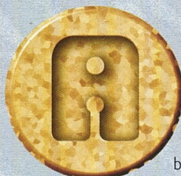
Téli sportok számítógépen



avagy hogyan kerül hó a monitorra?



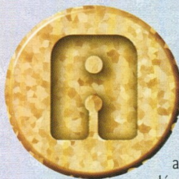
Ahogyan közeledünk a hosszú, fagyos téli estékhez, egyre aktuálisabbá és testközelibbé válnak a téli sportok. Lassan minden társaságban elkezdik szervezni a január-február környékén lezajló sítúrákat, és egyre többször láthatunk a sportadókon síugrást, óriás-műlesiklást vagy szlalom-versenyt. A nyári olimpiák mintájára természetesen a téli sportágakban is rég útjára indították már a négyévente megrendezésre kerülő olimpiák sorozatát, amelyen szereplő sportágak igen nagymértékben eltérnek a nyári olimpiák versenyszámaitól.



téli olimpiákon egyetlen klasszikus értelemben vett csapatjáték képviselteti magát, a jégkorong – a többbi sportág tulajdonképpen alapvetően egyéni versenyszám, bár vannak olyanok is, mint a bob, melyben két, illetve négyfős „csapatok" is megmérkőznek egymással. A téli sportok fontos jellegzetessége, hogy a havas táj gyönyörű és nyugodt környezetében megrendezett tornán a versenyzők nemcsak önmagukkal és ellenfeleikkel küzdenek meg, hanem egyúttal a környezet viszontagságaival és veszélyeivel is. Ha belegondolunk, hogy az 1964-es téli olimpián, Innsbruckban a győztes síugró Toralf Engan a sánc fölé emelkedő toronyból egy 47 fokos lejtőre tekintett le, és az elugrás pillanatában 100 km/h feletti sebességgel ugrott a távoli hóbuckák fölé, már kezdjük átérezni azt az izgalmat, amit a téli sportokat űző versenyzők keresnek. Még jobb példa lehet a bobverseny, ahol egy százhúsz kiló körüli vasszerkezetbe préseli magát néhány ember, hogy leggyorsabban a pálya aljára érjen. Eközben egyes szakaszokon szinte derékszögű kanyarok peremén siklik végig, minimális kontrollal bírva a járgány felett. Már több, mint tíz bob-versenyző lelte halálát az évek során a különféle érmekért folytatott hajszában, és ezek korántsem csak a gyengébb képességű sportemebek közül kerültek ki. A volt világbajnok Eugenio Monti arcát szabályosan újra össze kellett rakni egy 1958-ban elszenvedett bukás után... Végül az alpesi számokig eljutva, itt is belátható, hogy az olimpiai érmekre pályázó versenyzőknek sokkal inkább a lejtővel, és annak veszélyeivel kell megküzdenie, mintsem ellenfeleivel.

A téli olimpiák története is tartogat néhány meglepetést számunkra, nemcsak az ott szereplő sportágak: a téli olimpia születése 1924-re datálható. Mintegy előfutárként már indítottak fedett pályás műkorcsolya-versenyeket az 1908-as és 1920-as nyári olimpiákon, valamint 1920-ban jégkorong-tornát is rendeztek, de az első igazi téli olimpia 1924-ben zajlott. Egy európai sportolókból álló csoport kezdeményezte az Olimpiai Bizottságnál, hogy rendezzenek külön nyári és téli játékokat. Az egyik legerőteljesebb támogatója ennek a kezdeményezésnek Marquis de Polignac volt, aki részt vett az ebben az évben, a francia alpesi településen, Chamonix-ban megrendezésre kerülő téli sport viadal előkészítésében. A Nemzetközi Olimpiai Bizottság összeült és megvitatta a kérdést – a végső szavazáson Coubertin báró a javaslat ellen voksolt, de alulmaradt a többséggel szemben. Útjára indulhatott a téli olimpia, bár a Chamonix-ban rendezett versenyeket nem ismerték el az első téli olimpiai játékoknak. A Chamonix Sporthéten 294 versenyző vett részt, akik 17 országból érkeztek. Az Olimpiai Bizottság csak a következő évben ismerte el első Téli Olimpiának a Chamonix-ban megrendezett tornát. Az ott debütáló sportágak köre a következő három olimpián (1928 – St. Moritz, 1932 – Lake Placid és 1936 – Garmisch-Partenkirchen) fokozatosan bővült, ekkorra érte el nagyjából a mai összetételét a verseny. Érdemes még megemlíteni, hogy a ma oly természetesnek tűnő alpesi számok csak 1936-ban debütáltak a Téli Olimpiák történetében...





téli sportok a már említett jellegzetességük, a természet erőivel való folyamatos küzdelem miatt elég nehezen ültethetők át élethűen számítógépre. A versenyző által érzett erőhatások, sebesség, veszélyek és egyéb tényezők nem igazán modellezhetők le élethűen egy nyugalmas szoba közepén elhelyezett számítógép képernyőjén. Éppen ezért nem túl sok játék készült ezen sportágakról, de ezek között több igazi gyöngyszem is akad.

Természetesen már az első igazán népszerű hobbiszámítógépen, a C64-en is játszhattunk ilyen játékkal, az első ilyen a Downhill Challenge volt, amely a lesiklóversenyeket próbálta szimulálni. A kis sprite-tal az elég egyszerű és elnagyolt háttér előtt kellett csúszkálnunk úgy, hogy bevegyük a kapukat és minél kevesebbet találkozzunk közben tereptárgyakkal, mert akkor lehetett elölről kezdeni a gyorsulást, és értékes másodperceket veszítettünk.

A következő emlékezetes, téli sportokkal foglalkozó szimuláció a Ski or Die volt Commodore 64-en, Amigán, majd PC-n is. A Skate or Die című, extrém sportokkal foglalkozó játék sikerén felbuzdulva annak folytatásaképpen készült játékban az eredeti téli sportokat azok mulatságos vagy extrém változataival helyettesítették, pl. a lesiklást itt gumitömlőkön kellett végigcsinálni. Emellett olyan téli „sportok" is gépre kerültek, mint pl. a hó-vár védelme hógolyócsatában, illetve snowboard-mutatványok bemutatása cső alakú hóveremben... A játék igen szórakoztató volt, de a komoly téli sportokhoz nem sok köze volt.

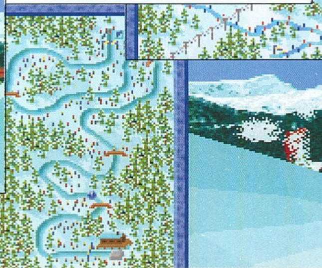


Az igazi mérföldkövet téli sportok terén a Winter Challenge megjelenése hozta. Az Accolade PC-s játéka már árnyékolt vektoros 3D grafikát használt, ami akkoriban hatalmas újdonságnak számított, és igen látványos volt. Az egyes sportágak kivitelezésének minősége elég jelentősen eltért egymástól, de néhány versenyszámot roppant hitelesen sikerült gépre vinniük a fejlesztőknek. Ezek közé tartoztak a síugrás, a bob és a különféle lesiklások. Ezekben a sportágakban a játékos egyszerűen, mégis élethűen tudta irányítani a képernyőn és a pályán történő eseményeket. A síugrásnál például egyenesben kellett tartani a sáncon lecsúszó síelőt, hogy minél nagyobb kiinduló sebességre tehessen szert, majd az elugrás pillanatában fel kellett rántani a léceket, és végül a lécek megfelelő szögű döntésével le kellett „vitorláztatni" az ugrót a sánc aljára, ahol a földet érés is komoly veszélyeket rejtett magában. A lesiklás és a bobozás hasonlóan korrekt irányítást kapott, így ezek is nagyon szórakoztatóak voltak. Sajnos a sífutást tartalmazó sportágaknál előkerült a „jó öreg" sportjáték-irányító módszer: a joystick egyenletes jobbra-balra rángatásán alapult az irányítás, ami hosszabb távon inkább idegesítő, mintsem érdekes volt. Ugyanezt lehetett elmondani a gyorskorcsolya-versenyre is, műkorcsolyázás pedig egyáltalán nem volt a játékban. A Winter Challenge összességében mégis máig a legjobb program, amelyben egyszerre több téli sportágat dolgoztak fel.











Manapság a játéktermekben igen népszerűek lettek a „játékost is megmozgató" berendezések, ezek között is felkapottá vált a sí-, majd a snowboard-szimulátor. Ezek a gépek a force feedback technika felhasználásával megpróbálják (több-kevesebb sikerrel) visszaadni a játékosnak a síelés valódi fizikai élményét – nemcsak sebességérzést közvetítenek, hanem az ütközéseket, a tereppel való súrlódást, ütközést is igyekeznek érzékeltetni. A végeredmény érdekes, izgalmas, de még mindig nem az igazi – a berendezések korlátozott mozgása miatt.

Sierra Sports Ski Racing

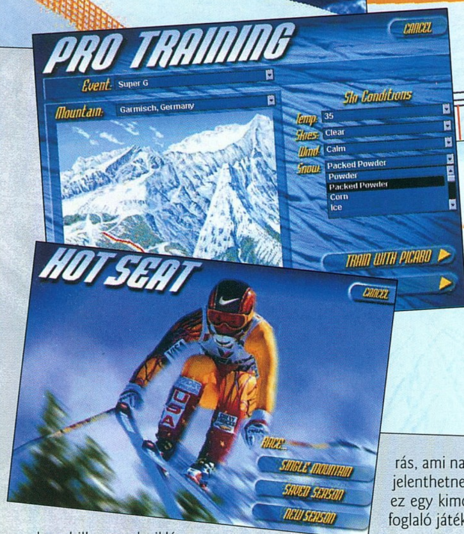
Virtuális Síelés



síelés elég akciódús sportág – játék-feldolgozásai sokban hasonlítanak az autóversenyzős programokra, azzal az alapvető eltéréssel, hogy itt csak egy kört lehet menni a pályán, akkor is lefelé. A Sierra játékában öt versenyszámban indulhatunk (downhill, super G, slalom, giant slalom és all-around), amelyek más és más stílusú versenyzést igényelnek a játékostól. A downhill, azaz lesiklás egy elég gyors, kevés akadállyal és kanyarral megtűzdelt pálya, ahol nagy végsebességet érhetünk el, de itt is megmutatkozik, hogy a program élethű szimuláció – könnyen félre lehet siklani, ha rosszul tartja a léceit az ember. A slalom egy egészen más stílus, ugyanis a zászlók olyan közel vannak egymáshoz, hogy nem igazán lehet, illetve érdemes nagy sebességre felgyorsítani, mert akkor nem látható be, hogy mi is következik és hol. Ezen a versenyen diszkvalifikálás nélkül lemenni kész művészet, csak 40 km/óra sebességig kezelhető a síelő irányítása, a lényeg a kanyarvételek megtervezésén van. Az eddig bemutatott slalom és downhill jelenti a két végletet, a többi versenyszám ezek között helyezkedik el nehézségben, gyorsaságban és hosszúságban térve el tőlük. Ami sajnos kimaradt a játékból az a síugrás, ami nagyon kellemes változatosságot jelenthetne két lesiklás között, de végül is ez egy kimondott alpesi számokat összefoglaló játék.







A játék kivitelezése

Egy megfelelő teljesítményű processzorral és 3D gyorsítóval felszerelt gépen a grafika minősége és sebessége is kiváló. A hegyek és a környezet nagyon szép, a terep is teljesen plasztikus. A grafikával egyetlen probléma adódik: néha nehezen áttekinthető, hogy merre lesz a következő kapu, amit be kellene vennünk – ez persze valószínűleg a valós életben is hasonló lehet ekkora sebességű siklásnál. Az viszont komolyabb gond, hogy a síelő figurája egy kicsit nagyobb lett a kelleténél. Ennek kompenzálására építettek be két segítséget: az egyik egy kis térkép, míg a másik egy folyamatosan látható nyíl, amely a következő kapu felé mutat, ezzel segítve a beláthatatlan pályaszakaszokon a játékos orientációját.

A játék hangeffektusait igényesen digitalizálták, a sílécek súrlódásának hangja és a szél süvítése megdöbbentő minőségű, igen élethű lett a programban.

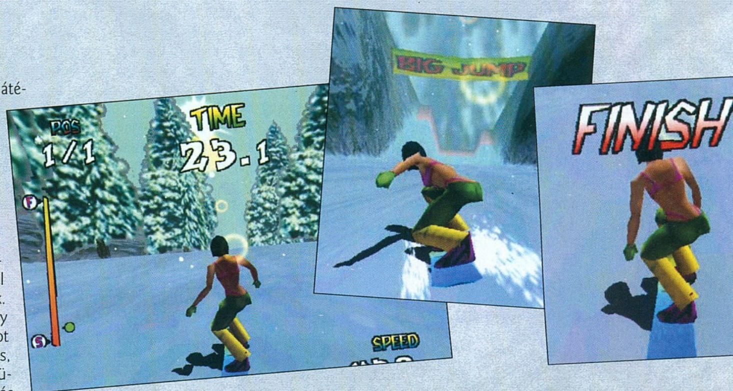
A játék számos extra funkciót tartalmaz, például hat ismert helyszínen, hegyen (Whistler, Aspen, Vail, Bachelor, Val d'Isere, Garmish) próbálhatjuk ki képességeinket. A játékban megnézhetünk néhány videoklipet okulásunk érdekében az ismert sísztár, Picabo Street előadásában, és egy teljesen általunk felöltöztetett és felszerelt új síelővel karriert is kezdhetünk. A terep kiválasztása mellett természetesen az időjárás is kezünkbe kerülhet, így például komoly havazást tudunk rászabadítani a gyanútlan síelőkre.

Összességében a Sierra Sports Ski Racing a Winter Challenge óta a legjobb téli sportokkal foglalkozó játék, de sajnos nem hibátlan. Az időnkénti teljes átláthatatlanság (vakság) és az ebből adódó bukások teljesen frusztrálni tudják az embert, hiszen hiába futott addig jó időt, kezdheti elölről a lesiklást... A játék sebességérzése – a grafikus engine-nek és a jó hanghatásoknak hála – igen meggyőző, ami egy ilyen játéknál az egyik legfontosabb elem.



gyre népszerűbbek manapság az extrém sportok. A gördeszka, a vízisí vagy a vadvízi evezés mind-mind ebbe a kategóriába tartoznak, csakúgy mint a snowboard, amelynek térhódítását mi sem jellemzi jobban, mint az, hogy idén már a Téli Olimpián is szerepelt versenyszámként. A snowboardosok remek versenyt produkáltak, igaz, aki a többi téli sportághoz volt szokva (sí, korcsolyázás vagy bob) az kicsit elhűlve figyelhette a versenyzőket. Platinaszőkére festett haj, fülbevalók és menő napszemüveg volt az átlagos öltözet, bukósisakot csak elvétve lehetett látni. Óriási botrány keveredett abból is, hogy a verseny után az első helyezett doppingtesztje pozitív volt! Szervezetében marihuánát találtak, ami szerepel a tiltott szerek listáján... Sok huzavona után a kanadai versenyző végül is megtarthatta aranyérmét. Szóval ilyen a snowboard, és két cég is úgy döntött, hogy feldolgozza ezt a sportágat, ami eddig csak a C64-es Ski or Die-ban szerepelt.

Big Air



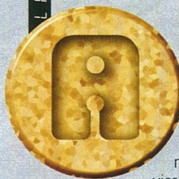
Az Accolade cég – akik eddig a Test Drive játékokról voltak híresek – úgy döntött, hogy az autóversenyek után megpróbálkozik egy snowboard-szimulátorral is. A szimulátor szót persze nem kell komolyan venni, hiszen a Big Air leginkább arcade elemekből épül fel. A programban négyféle játékmód van. Az első a szlalom, amely időre megy és a legjobban a síelők hasonló versenyszámára emlékeztet. A második a félcső, amelyben egy jégkatlanban kell minél nyaktörőbb mutatványokat végrehajtanunk. A cél – az életben maradás mellet – az, hogy a pontozóktól minél magasabb pontszámot kapjunk. A harmadik mód a szabadstílus, amely sokban hasonlít az előzőhöz, a különbség annyi, hogy itt egy lejtőn, lesiklás közben kell bemutatnunk a gyakorlatokat. Az utolsó versenyszám pedig nem más, mint a Big Air, amely a lesiklás és a szabadstílus keveréke. A játék támogatja az összes ismertebb 3D kártyát és a force feedbackes joystickokat is. Külön ki kell még emelni a zenét, amely a ska és a punk érdekes és harsány keveréke.

Snow Wave Avalanche

A holland Midas cég snowboardos játéka, a Snow Wave Avalanche koncepciójában erősen emlékeztet a Big Airre, azzal a különbséggel, hogy itt négy versenyző közül választhatjuk ki a számunkra legszimpatikusabbat. Mindegyik szereplőnek mások az erősségei és gyengéi – ennek megfelelően is viselkedik a versenypályán. Az általunk kiválasztott versenyzőt – bizonyos határok között – mi öltöztethetjük fel extrémebbnél extrémebb ruházatokba. Az egyik, hölgy például imád bikiniben versenyezni, míg a másik versenyző narancssárga hajjal és egy halálfejjel díszített snowboarddal ijesztgeti a nézőket....

A program a Direct3D-n keresztül használja a gyorsítókártyákat. A grafikája nagyon szép, rengeteg látványos effektel van megtűzdelve. A kellően extrém zenei aláfestést a Matamala nevű spanyol punkegyüttes szolgáltatja. A játék demója CD mellékletünkön megtalálható.

A jégkorong-játékok



Téli Olimpiákon szereplő más sportágak mellett igen fontos téli sport a jégkorong, amely főleg az USA-ban és Kanadában lett nagyon népszerű, de Európában is nagy hagyományra tekint vissza egyes országokban. A jégkorong, mint az egyik legnézettebb csapatsportág igen népszerű lett a játékkészítők körében is, akik szériában készítik újabbnál újabb jégkorong játékaikat.

A jégkorongot feldolgozó, korai, erősen akció-orientált játékok közül a Blades of Steelt emelhető ki egyedül, amely ugyan jól játszható volt, de igen távol állt a jégkorongtól. A játékosok mozgása nem igazán volt siklásnak nevezhető, sokkal inkább egyenletes tempóval csúsztak jobbra-balra a képernyőn. Két játékos ütközésekor reménykedni lehetett, hogy nálunk marad a korong, de erre garancia vagy célravezető módszer nem volt.

Az első komolyan vehető jégkorong-játék viszont hamar klasszikussá vált, és évekig nem tudták megközelíteni. Ezt a programot Wayne Gretzky Hockeynak hívták, és a Betchesda Softworks első nagy sikere volt. A program felülnézetben mutatta a pályát, a jégnek mintegy 2/3-át egyszerre. A játékosok tulajdonképpen csak néhány pixelből álltak, de kivehető volt rajtuk az ütő tartásának iránya. A Wayne Gretzky Hockey a sportág teljes szimulációja volt, bajnoksággal, csapatokkal, és azon belül egyedi tulajdonságokkal bíró játékosokkal. A programban a grafikai csodák helyett az élethű összjáték és taktikázás modellezésére helyezték a hangsúlyt, és ebben lenyűgöző szintet értek el. A program jó néhány évvel ezelőtt jelent meg, és számos beépített taktikát tartalmazott, amelyeket akár módosíthatott is a játékos az öltözőben. A taktikák között ráadásul váltani is lehetett játék közben, ami révén ténylegesen ki lehetett használni őket a programban – sőt, ezek hatékony kombinálása nélkül nem is igen lehetett sikereket elérni. Emellett persze folyamatosan figyelni kellett a sorok fáradására, és az ezzel összefüggő cserékre. A játékban eredményt csak csapatjátékkal lehetett elérni: a támadások során meg kellett úszni a szélen, ki kellett ugratni embereket, hogy lokális emberfölénybe kerülhessünk, és esélyünk legyen a gólszerzésre. A játékosok korcsolyázását igen hitelesen modellezték a játékban, ezt kihasználva kerülhettünk helyzeti előnybe ellenfelünk védőivel szemben. Egy jól kivitelezett testcsellel nagy lépéselőnyre tehettünk szert, esetleg tisztán le tudtunk fordulni az utolsó védőről. A Wayne Gretzky Hockey a maga nemében egyedülálló volt, csak a grafika lett idővel kicsit idejétmúlt. Később az idő szavára hallgatva kihoztak 3D grafikát használó verziót is, de ezzel pontosan a jó áttekinthetőséget és irányíthatóságot vesztette el a játék – a siker elmaradása magától értetődött.

Ennek a korszaknak egy egészen más stílusú gyöngyszeme volt a Hit the Ice névre hallgató játékautomata. Ezen a gépen a jól bevált játéktermi hagyományoknak megfelelően két darab kétfős (plusz egy kapus) álló csapat eshetett egymásnak, amelyekből egy-egy játékos irányítását vállalhattuk magunkra. A csapatokban játszó figurák mind külön egyéniségek voltak – leginkább a Rejtő-regényekben szereplő matrózokra emlékeztettek kinézetben és viselkedésben. A játékban rengeteg verekedés, bodicsek és poén kapott helyet. Időnként a nézők banánhéjakat vagy sörösüvegeket dobáltak be, amelyek hatását a játékosokra és a bíróra nem érdemes ecsetelni... A játékot PC-re csak mintegy másfél év késéssel hozták ki, de addigra már sokat vesztett érdekességéből a jégkorong programok egy új generációjának feltűnése miatt.

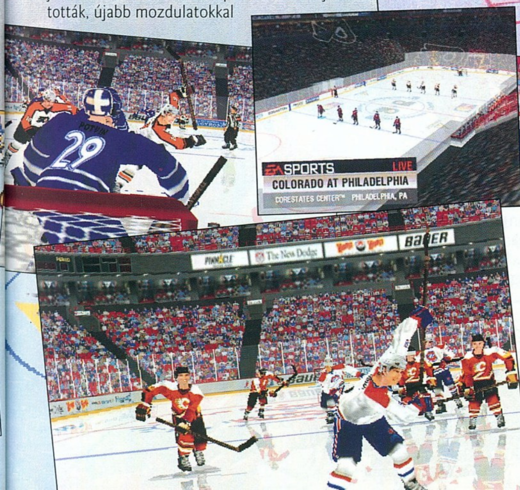
Ezt a váltást a jégkorongban az EA Sports csapata hozta, akik először Sega MegaDriveon jelentették meg NHL Hockey

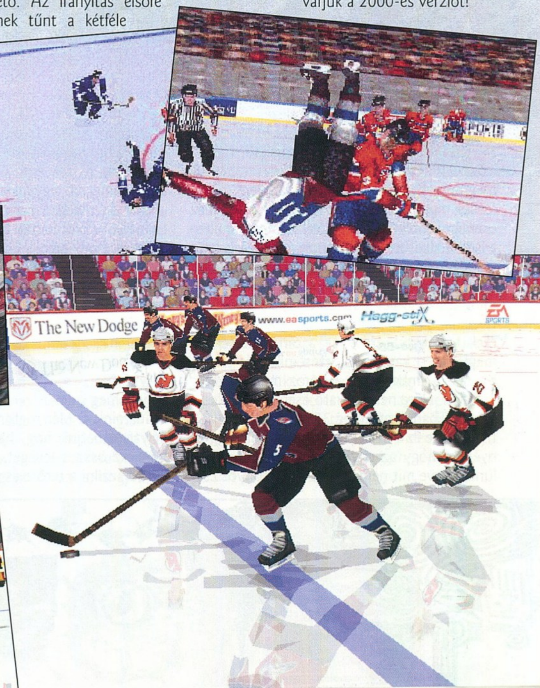
című játékukat. A PC-s verzióra több, mint fél évet kellett még utána várni, de megérte a türelem: a játék minden hozzá fűzött reményt beváltott. A nézőpont nem szimpla felülnézet volt, izometrikus 3D nézetből láthattuk a pályát. A játékosok sprite-ok voltak, de igen sok fázisból állt az animációjuk. A grafikán túl a program irányítása volt az, amitől annyian beleszerettek. A passzolásnál volt egy kis gépi rásegítés, így könnyedén rá lehetett érezni a játék lényegére, és hamar szép passzjátékot tudott kialakítani az is, aki akár először ült le játszani a programmal. A könnyen megtanulható irányításból hosszabb távon, megfelelő mennyiségű gyakorlás után extra dolgokat is ki lehetett csalogatni, amelyekre komolyabb ellenfelekkel szemben szükség is volt. A programnak voltak azért hiányosságai is, a taktikák teljes egészében kimaradtak belőle, de a jó játszhatóság és a kiváló grafika feledtette ezeket a játékosokkal, és az NHL Hockey az első számú PC-s jégkorongjátékká vált, hatalmas rajongótáborral. Tulajdonképpen ez a játék alapozta meg az EA Sports későbbi sikereit. Az apróbb javításokat és látványos intrót tartalmazó NHL 95 után nagy visszaesés következett: Az NHL 96 a sprite-os és a 3D megjelenítés keverékét használta, amitől lassú, átláthatatlan és nehézkesen irányítható lett, bár jól nézett ki. A korábban oly jól kezelhető, pergő játékmenet darabjaira esett szét, és a góllövés teljesen esetlegessé vált. Az NHL 97 hozta az újabb áttörést a sorozaton belül – a textúrázott vektoros 3D megjelenítés, a játékosok élethű mozgása és a vadonatúj kamerarendszer miatt igen népszerű lett a játék, de sajnos maradtak benne zavaró hibák. A passzjátékból kivették a számítógépes segítséget, így szinte lehetetlen volt végigvinni egy normális támadást, és a kapusoknak is bosszantó hibái voltak. Ezek alapján a fejlesztőknek nem nagyon kellett azon gondolkodniuk, hogy min is kellene a játékban finomítani. Az NHL 98-ra fel volt adva tehát a lecke a fejlesztőknek, akik mindent meg is tettek, hogy egy kiváló programot kapjunk. A passzjátékot rendbe rakták, a kapusok hibáit kijavították, újabb mozdulatokkal bővítették a játékosok animációját, és mindezt azzal fejelték meg, hogy végre beépítettek választható taktikákat. A siker nem maradt el, és mindenki azt várta, hogy az NHL 99-ben mit lehet még ezen tovább javítani. Az EA Sports gárdája az idei verzióban ismét rácáfolt a pesszimisták várakozásaira, számos jelentős újítás és szépítés bevezetésével. A programba most már a stadionnak egy sokkal összetettebb modelljét rakták, ahol minden a helyén van a mennyezeten, a zászlókon, lelátókon és kispadokon át egészen góllámpákig. A játékosok mozgásán is finomítottak, amelynek hatása leginkább a kapusokon érezhető, akik spárgáznak, kinyúlnak az ütővel, vetődnek, kikorcsolyáznak stb. A legfontosabb újítás a fizikai modell teljes átdolgozása volt. A játékosok kicsit szögletesebbek lettek, viszont már teljesen élethűen korcsolyáznak, csúsznak, fékeznek. A korong mozgásának dinamikáját még egy programban sem szimulálták le ilyen élethűen: pontosan úgy emelkedik, forog, gyorsul és pattan, ahogyan a valós életben tenné. A tavalyi változatban bennmaradt kapushibák nagy részét ismét kijavították, most már magas nehézségi szinten elég nehéz gólt lőni egy komolyabb ellenfélnek.

Az NHL-sorozat mellett ritkán jelentek meg olyan jégkorong játékok PC-re, amelyek ki tudtak emelkedni a nagy nevű vetélytárs árnyékából. Ezek egyike volt az év elején az NHL Powerplay Hockey, az akkor még virágzó Virgin Interactive gondozásában. A játék alapvetően más céllal született, mint az NHL Hockey; egy pergő ritmusú, akciódús hokiprogramot akartak kihozni, amely szélesebb rétegek számára is gyorsan és könnyedén emészthető. Az irányítás elsőre meglepően komplexnek tűnt a kétféle lövőgomb és egyéb extrák miatt, de a gyakorlatban igen jól használhatónak bizonyult. A játékban viszont csak egyetlen nehézségi szint volt az NHL Hockeyban megszokott három fokozattal szemben. Összességében el lehet mondani, hogy az NHL Powerplay Hockeyban sokkal könnyebben és gyakrabban lehetett gólt elérni, mint konkurensében. Eleinte szimpatikus volt a program e jellemzője, de az egy nehézségi szinttel együtt már kissé kiábrándította az embert, mert ezáltal meg volt torpedózva a hosszú távú kihívás, motiváció. A program hasznos extrájának számított, hogy az NHL bajnoksága mellett tartalmazott válogatott csapatokat, is.

Az NHL Powerplay Hockey mellett még egy programot vártunk nagyon, az Actua Ice Hockeyt, amely sajnos minden várakozásunkat alulmúlta. A játékot a téli olimpia jegyében jelentették meg, azaz az olimpiai torna mérkőzéssorozatát játszhattuk végig benne. Ez nagyon szimpatikus volt, azonban az irányítás kusza és kezelhetetlen volt – az NHL 98 és az NHL Powerplay Hockey kultúrált irányítása után túl nagy volt a kontraszt. A játékosok alatt nagyméretű kijelzők villogtak, megzavarva a játékost, ahelyett, hogy segítették volna a pályán való orientálódásban. A játékosok mozgása túl gyors volt, így tervezett passzjátékra gondolni sem volt érdemes. A játékot megpróbálták feldobni színes fényhatásokkal is, de ez sem segített a játékmeneten.

A jövőbe tekintve nem sok konkrétumot láthatunk – az EA Sports annyival elhúzott vetélytársaitól, hogy szinte nem is érdemes másnak jégkorong-játék fejlesztésével foglalkoznia. Játsszunk tehát a nagyszerű NHL 99-cel, és várjuk a 2000-es verziót!





SIN

Bűn lenne kihagyni...

▼ Activision / Ritual Entertainment

„Menj és lőj mindenre, ami mozog" – szól a first person shooterek első számú szabálya. „Ésszel járj, tovább élsz" – hangzik a Sin által kibővített változat...



A Sinben a first person shooterek új generációjának első tagját üdvözölhetjük. Egyedi megoldásaival stílust teremtett és egyértelműen kijelölte az új követendő irányt. Nem a látvány és nem is a 3D rendszer szempontjából meghatározó ez az előrelépés – a játékmenet és a játékélmény az, ami új dimenzióba került. Egy olyan kategória született, amelyre végre tényleg illik az eddig furcsának tartott „emberszimulátor" kifejezés. Szimulátor, hiszen nem csupán a környező falakat és tájat láthatjuk hősünk szemszögéből, hanem az őt körülvevő világot is úgy tapasztalhatjuk meg, mintha az valóságos volna. Nem mi keressük magunknak az eseményeket, hanem az események történnek velünk – ez az, amiben a Ritual alkotott. A cél persze a Sinben is a lövöldözés és a rosszfiúk legyőzése, de a mód, ahogy mindezt megtehetjük, alapjaiban más, mint azt hasonló, alapvetően akció jellegű játékoknál már megszokhattuk. A fejlesztők remek történetet építették a Sin köré, ennek megfelelően kapjuk küldetéseinket, és – akár egy akciófilmben – ez határoz meg rengeteg váratlan, előre nem látható eseményt is.

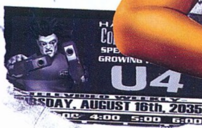
A játékban elméletileg 35 pályát kell teljesítenünk, de ez a szám változhat annak függvényében, hogy az egyes szinteken mit csinálunk, illetve mit nem csinálunk. Bizonyos cselekedeteink – nem lehet előre tudni, hogy melyek – kihatással lehetnek a későbbi pályákra is, vagyis a játék nem annyira lineáris, mint mondjuk a Quake. Előfordulhat, hogy egész szinteket kell kihagynunk valami miatt, de az is megeshet, hogy éppen azért tudunk valahová eljutni, mert néhány szinttel azelőtt csináltunk valamit. A legjobb példa erre, hogy ha szétlőjük a vízvezetéket az egyik szinten, két-három pályával később egy liftaknában beúszhatunk egy olyan pályára, amelyre különben nem tudnánk más módon eljutni. Természetesen ugyanez fordítva is működik, azaz ha nincs víz, akkor ki tudunk nyitni egy olyan ajtót, amelyet egyébként a nyomás miatt nem tudnánk. Előfordulhat olyan is, hogy bizonyos szituációkban komoly helyzeti előnyre tehetünk szert, ha okosan és ügyesen oldjuk meg feladatainkat. Már rögtön az első pályán láthatjuk, hogy ha sikerül kiiktatnunk az összes löveget, helikopterünk le tud szállni a tetőre és előnyösebb helyzetből kezdhetjük meg a bank megtisztítását. Ha azonban hibázunk, helikopterünket a földre kényszerítik és a főbejáraton keresztül kell beverekedni magunkat a bankba – ami persze nem a legbiztonságosabb megoldás egy csapat állig

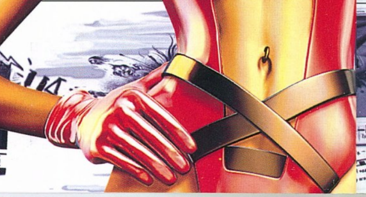












felfegyverkezett terroristával szemben. Ezek az egyszerű ötletek színesítik a játékot, ráadásul azt a látszatot keltik, hogy még nagyobb szabadságunk van a történet alakításában. Bizonyos mértékig tényleg így van, de azért bármit teszünk is, a fő vonalról nem tudunk letérni.

Ellenfeleink általában egyszerű emberek (vagy eredetileg azok voltak...), ennek megfelelően többnyire értelmesen harcolnak és a viselkedésük is nagyon emberi – például eltérő sérülésekre eltérően reagálnak. A lábon lőtt katona bicegve próbál fedezékbe bújni, de közben azért még visszalő. Majdnem teljes értékű harcos marad, akit csak a karján találunk el, egy pontos fejlövés azonban mindig halálos – már amennyiben ellenfelünk nem visel védősisakot.

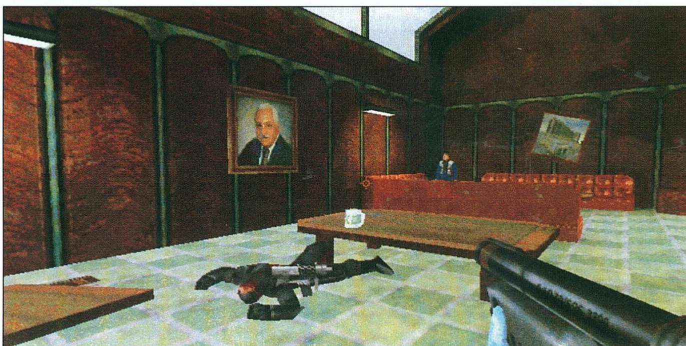
A Sinben ugyanis nemcsak életerőnk a meghatározó, hanem a különböző védőfelszerelések állapota is. A védelmi arzenálban mindent megtalálhatunk a rohamsisaktól és a kevlár mellénytől kezdve egészen a golyóálló nadrágig, ezeket kell folyamatosan hősünkre aggatni. Testi épségünk csak akkor kerül közvetlen veszélybe, ha már mindent lelőttek rólunk. Akárcsak az életben, az emberi bőr nem igazán ellenálló egy puskagolyóval szemben (hát még ha több golyóról van szó), így védőfelszerelés nélkül nem túl vidám az élet. Még szerencse, hogy az ellenünk felsorakoztatott hadsereg képviselői is hasonló eszközöket használnak, ha tehát sikerült valakit jobblétre szenderítenünk, a felszerelését is elvehetjük. Már csak ezért is érdemes gyakorolni a pontos célzást, hiszen egy ementálivá lyuggatott katonának a páncélja is hasonlóképpen fest...

A Sinben – a Duke Nukem 3D-hez hasonlóan – érdekes eredményekre számíthatunk, ha egy látszólag csupán dekorációs szerepet betöltő tárgyat megpiszkálunk. Kihúzogathatjuk a fiókokat, telefonálhatunk, vagy ha kedvünk tartja, a pénzkiadó automatát is megbabrálhatjuk. Tovább színesíti a játékot, hogy a szokásos „nem túl bonyolult logikai fejtörők" meghatározás alatt most nem elsősorban kulcsok gyűjtögetését kell érteni. Gyakran beléphetünk különböző számítógépes hálózatokba és ezeken keresztül kapcsolgathatjuk a biztonsági rendszereket. A küldetések felépítésének köszönhetően mindig több dolgot kell teljesítenünk a továbbjutáshoz, de – akárcsak a szimulátoroknál – az elsődleges célok mellett mindig szerepel másodlagos feladat is. Ezeket nem fontos mindig végrehajtani, ám ha jól dolgozunk, az a későbbiekben valamilyen formában mindig meghálálja magát. Az első küldetésnél például a másodlagos cél a rendőrség veszteségeinek minimalizálása. A bank bejáratának megrongálásával jó néhány kolléga életét menthetjük meg, akik aztán a későbbiekben egy forró pillanatban hátba támadják azokat a terroristákat, akik éppen minket próbálnak kivégezni. Jobban járunk tehát, ha odafigyelünk társainkra, mert az efféle segítségek nagyon kapóra jöhetnek – főleg a későbbi pályákon, ahol már nem pisztollyal lövöldöznek ránk...

Különösen megszívlelendő mindez, ha figyelembe vesszük, hogy ellenfeleink közel sem annyira ostobák, mint gondolnánk. Hátba ugyan nem támadnak (mint az Unrealben), viszont gyakran vonulnak fedezékbe, ráadásul ritkán mozognak egyedül. Az ajtók és ablakok nem jelentenek számukra akadályt és rendkívül éles a szemük is. Nekünk sem szabad ész nélkül rohangálni, mert habár hősünk személyisége és viselkedése erősen emlékeztet Rambóra, néhány géppisztollyal vagy rakétavetővel szemben neki – ellentétben mozihős kollégájával – nincs túl sok esélye. Készüljünk fel rá, hogy ellenfeleink a legtöbbször nem várakoznak mozdulatlanul lesben állva, inkább belevetik magukat a küzdelembe, ha megsejtik, hogy a közelben vagyunk. Nem célszerű tehát feltérképezetlen helységeket hagyni a hátunk mögött és arra is figyelni kell, hogy gyakran a magasból kapjuk az áldást a nyakunkba...

A Sin a Quake 2 engine-jét használja, így a látvány egy kicsit szegényesnek tűnhet az Unrealhez vagy a Klingon Honor Guardhoz szokott szemeknek. Le kell mondanunk az előbbi két játékban megszokottnak számító fényorgiáról és grafikai kidolgozottságról, cserébe viszont a képernyőn akár nyolc-tíz ellenség is szaladgálhat egyszerre. Ennek köszönhető az is, hogy a Sin világa valóban élőnek hat, egy percre sem mélázhatunk el büntetlenül, hiszen szinte mindig történik valami körülöttünk. Nem ritkán több helyről is lőnek ránk, de egy percre sincs olyan érzésünk, hogy ellenfeleink csak azért lapulnak a sarok mögött, hogy ha esetleg arra tévednénk, belénk lőjenek. A játék minden egyes apró részletén érződik az alaposság és a jól átgondolt játékmenet, a saját 3D rendszerrel készített átvezető animációknak köszönhetően pedig az egész egy jó akciófilmre emlékeztet. A maga nemében a Sin igazán egyedi alkotás, a Ritual továbbvitte és új szintre emelte a stílust, ami minden bizonnyal új lendületet ad az amúgy is igen népszerű first person shootereknek.





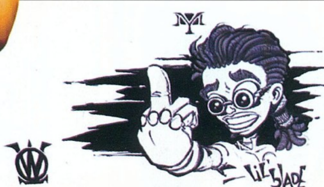
VÉLEMÉNY



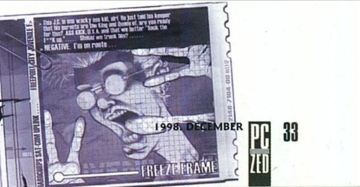
A Sin egy fergetegesen jó emberszimulátor. A játék alatt mindvégig azt érezhetjük, hogy amit teszünk, annak súlya – és ami talán még fontosabb, értelme – van. Nemcsak azért lövünk szét valamit, mert a végén több pontunk lesz, hanem mert ezzel esetleg segíthetünk másokon vagy magunkon. A világ él körülöttünk, soha nem lehet tudni, hogy a következő pillanatban honnan támad ránk valaki. Rengeteg a semleges szereplő, így aztán nem szabad (pontosabban nem illik) ész nélkül lövöldözni. A hanghatások és egyéb effektek is zseniálisak, a kiabálás és lövöldözés természetes, de gyakran különböző beszélgetéseket is kihallgathatunk. Mindegyik szereplő remekül megformált személyiséggel rendelkezik, akár egy filmben. A grafika ugyan néha egy kicsit szegényes, de ezt remekül ellensúlyozza a levelordi pályák összetettsége és a játékba épített rengeteg geg. Nagyon magával tudja ragadni az embert a Sin, nehéz felállni mellőle, még szerencse, hogy a harmincegynéhány pálya teljesítése eltart egy darabig. Mondjuk a Half-Life megérkezéséig...

td











Freeport City, 2036

Hősünk, John R. Blade a terrorista-ellenes Hardcorps erők főparancsnoka. Ő a tipikus kemény fiú, a néhai bandatag, aki azonban felnőtt korára megváltozott és átállt a jófiúkhoz. Mindenhez ért, amihez egy igazi hősnek érteni illik: a keleti harcművészetek nagymestere, és a legkülönfélébb fegyverek és harci taktikák szakértője. Minden bandita rettegi a nevét Freeport városában, ha valahol feltűnik, akkor ott a rosszfiúknak nincs maradása. Szeret magányos farkas módjára tevékenykedni, egyedüli segítőtársa egy alig 21 éves számítógépmágus. A JC névre hallgató komputer-zsonglőr Blade-hez hasonlóan az alvilágban kezdte pályafutását, egy alkalommal még a Hardcorps központi rendszerébe is sikerült betörnie. Blade három hónapos kemény hajsza után tudta csak elkapni, és ahelyett, hogy a börtönbe küldte volna, inkább a saját oldalára állította. Azóta együtt dolgoznak – JC biztosítja a háttértámogatást Blade akcióihoz. Több tucat banditát fogtak már el így együtt Freeport utcáin.

Ez a város azonban már nem az a Freeport, amit Blade megismert. Itt született, de újabban néha idegennek érzi magát. Megváltoztak a szereplők és megváltozott a helyzet is. Itt van például a SinTek elnevezésű hatalmas biokémiai mammutvállalat. Az elmúlt hónapokban egyre nagyobb befolyásra tett szert az ipar és a gazdaság minden területén, elsősorban új találmányuknak, a Vanitynek köszönhetően. A csodaszernek kikiáltott formula képes megállítani, sőt, visszafordítani az öregedés folyamatát – legalábbis a hírekben mindenütt ezt lehet olvasni… A szert kifejlesztő tudós, Dr. Thrall Sinclair a napokban vonult vissza és adta át lányának, Elexis Sinclairnek a vállalat irányítását. Elexis rengeteg szép dolgot ígért Freeport polgárainak: fiatalságot, boldogságot és szabadságot. A kegyetlen valóság azonban egyelőre még nagyon messze áll ezektől az ígéretektől. A C4 nevű kábítószer sorozatosan szedi áldozatait és a bűnözési hullám is fellendülni látszik. Az utóbbi időben a hajléktalanok furcsa teremtmények felbukkanásáról számoltak be, és – bár bizonyíték természetesen nincs – a bejelentések száma napról napra szaporodik. A korrupció az egész várost átszőtte, és valószínűleg a SinTek sem az, aminek látszik. És mindezek tetejében a hírhedt gengsztert, Mancinit is kiengedték a börtönből…

A Sin-falak mögött

Idegenvezetőnk: Levelord, a Sin pályáinak tervezője

Nagy örömömre szolgál, hogy ismét szólhatok a magyar játékosokhoz. Felkértek, hogy osszam meg Veletek is gondolataimat kedvenc pályáimról és helyszíneimről legutóbbi játékunkból, a Sinből. Ahogy látjátok, ezek a helyszínek meglehetősen szex-orientáltak, így ezzel kapcsolatban lenne is néhány megjegyzésem. Először is mi, amerikaiak nagyon erősen idegenkedünk a szex és a meztelenség nyílt kimutatásától. Elsősorban Amerika puritán beidegződéséből ered, hogy komoly problémát jelent bármilyen szexuális vonatkozású érzelem kifejezése, ezen kívül egyenesen tiltott testünk bizonyos részeinek mutogatása. Személy szerint én nagyon nyitott vagyok, és bár meglehetősen zavar robosztus pocakom, mégis nyugodt lélekkel végigsétálnék az utcán teljesen meztelenül. Véleményem szerint az emberi test, mint a természetben minden, csodálatos és szemet gyönyörködtető. A szex pedig a testem sokkal több részének okoz gyönyört, de ebbe most inkább ne menjünk bele... ;) Másrészről nekünk, amerikaiaknak sajnos életünk szerves részévé vált az erőszak. Minden nap látjuk a televízióban, könyvekben, posztereken – úgyszólván mindenhol... és úgy tűnik, mintha ezt direkt kívánnánk is! Az erőszak ábrázolásának Amerikában gyakorlatilag nincsenek korlátai – készíthetnék olyan programot, amelyben a játékos babakocsikat robbant fel, de egy pucér feneket nem mutathatok meg egy játékban!

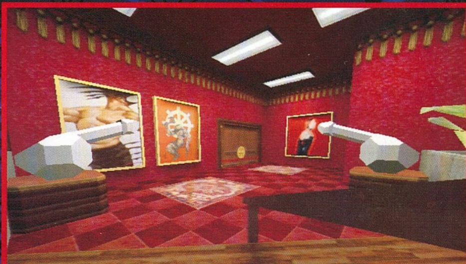
Az európai közönség sokkal szabadelvűbb a meztelenséget illetően, és a szexről is szabadabban beszélnek minden korosztálynak. Ezzel szemben az erőszak sokkal idegenebb számukra, ráadásul az ábrázolásának is komoly korlátai vannak. Ez sokkal értelmesebbnek tűnik nekem – nem hiszem, hogy különösebben magyaráznom kellene, hogy miért.

Az előbbiek mind kapcsolatban állnak kedvenc helyszíneimmel a Sinben, mivel sok mindent át kellett formálnom a játékban ahhoz képest, ahogy eredetileg elképzeltem.

...még egyszer, mottónak a képekhez: én szeretem a szexet és a meztelenséget.

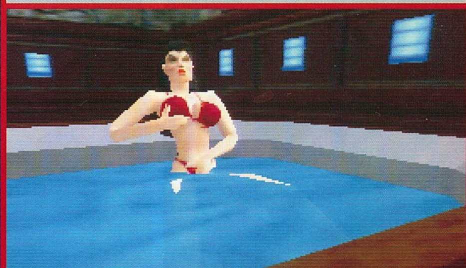
Lordlevel

(Most tudtam meg, hogy Ti pont fordítva írjátok a vezeték- és keresztneveket, mint mi...)



A két „szobor" Elexis hálószobájának bejárata előtt katonásan tisztelег az előttük álló játékosnak. Ez – azon felül hogy kissé feldobja az izgalmaktól feszült hangulatú játékost – egyik kedvenc filmemre, a Mechanikus Narancsra utal. Ne tudjátok meg, mennyit küzdöttem a cenzorokkal, amíg elhitték, hogy ezek valójában komoly művészi alkotások, és semmi közük a szexhez...

Elexis, a főgonosz fürdőszobája... Hogy miket művel ez a nő a fürdőkádban...?! Ezekről a jelenetekről is a cenzúrával folytatott parttalan küzdelem jut eszembe. Muszáj volt egy bikinit adnunk a hölgyre – ettől persze egy kicsit nevetségesen fest a kádban üldögélve... Néha elgondolkodom azon, hogy nem kellene-e valami civilizáltabb országba költöznöm (esetleg hozzátok, Magyarországra...?). Nem mutathatok meg egy játékban egy egy pixeles mellbimbót. Nem mutathatok egy meztelen női alakot – még hátulról sem, hát nem beteges? Azért, ha egy játékos falonátjárás-cheattel bejut Elexis fürdőszobájába, egy olyan meglepetés-animációban lehet része, ami valahogyan azért mégiscsak átcsúszott a szigorú cenzúrán...☺





Sin-te tökéletes...

Kevés olyan játékfejlesztő van, aki át meri lépni a stílusok határait. Könnyebb úgy gondolkodni (és költséget tervezni), hogy készítek egy középszerű programot, amit nem fognak ugyan sokan megvenni, de profit biztosan lesz belőle, hiszen kategóriájának minden jegyet magán hordozza. Ez a mentalitás a fejlesztőknél biztosan bejön, de a játékosoknál nem igazán. Hiszen mennyivel élvezetesebb egy újszerű, a hagyományokkal szakító játék (lásd Populous, Doom...), mint az egy kaptafára készülő tömegtermék. Nos, örömmel közölhetem, a Sin készítőgárdájának volt mersze elindulni az úgynevezett „stílusteremtő" kategóriában!

Végre valaki írt egy olyan first person shootert, ami a játékosok régi álmát váltja valóra, nevezetesen a lopakodó harcmodort. Nem minden pálya ilyen, de van egy-kettő, amit így teljesíthetünk. Nem a „lerúgom a szörny fejét" mentalitás uralkodik ezeken a helyszíneken, hanem a rejtőzködés, az ellenfél kifigyelése. A legjobb ezek közül a laboratóriumos pálya, ahol ablakok alatt kell elkúsznunk, hogy a bent dolgozók ne vegyenek észre, illetve ki kell figyelnünk az őr mozgását, hogy a látóterén kívül maradva el tudjunk osonni mellette. Ezenkívül álruhát is magunkra ölthetünk, valamint a riasztócsengő állapotát is befolyásolhatjuk, ha eljutunk a vezérlő számítógépig. Ez nagyon szimpatikus, már csak azért is, mert egy régi C64-es klasszikusra, az Infiltrator 2-re emlékeztet. A másik lopakodós pályatípuson ugyan nem kell észrevétlennek maradnunk, de itt is figyelnünk kell ellenfeleink mozgását. Ennek oka az, hogy egyszerűen túl sok ellenség van a szinten, így Rambo-módszerrel szinte biztosan elhalálozunk. Ezért ügyelnünk kell, mikor merre megyünk, nehogy egy nagyobb csoportba botoljunk (ilyen egyből az első pálya, a bank is).

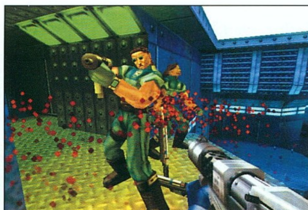
Amit szintén régóta várnak a rajongók, és a pályatervezés egyik alapjának kellene lennie, az az úgynevezett „funkcionális dungeon". Vagyis nem úgy tervezem a pályát, hogy „na most akkor ide teszek még egy folyosót, hogy a szinttérkép a nevem kezdőbetűit adja ki", hanem úgy, hogy eldöntöm, hogy mi is az a hely, amit a pálya jelképezni akar (félig kész építkezés, kutatóközpont stb.). Ezután végiggondolom, hogy egy ilyen helyen mi az, aminek logikusan lennie kell, és ezekből az elemekből logikusan felépítem a pályát, mintha én lennék az adott épület tervezője. Ezt a megoldást még szerepjátékokban is ritkán látja az ember, és az, hogy egy first person shooterben alkalmazták, igazán igényes készítésre vall.

A pályaszerkezethez szervesen hozzátartozik a civilek jelenléte. Természetesen őket is logikusan helyezték el az alkotók, az őröknek van egy területük, amit védelmeznek, a labor munkatársai pedig végzik a munkájukat. Ha meglátnak, odarohannak a vészjelzőhöz, majd a menekülési útvonalon keresztül a biztonsági terembe futnak. Ez is a funkcionális pálya előnye, nincsen előre kidolgozott végigjátszás, csak a logikus alapfeltételek adottak, és



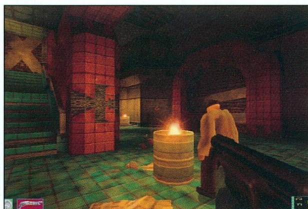














ebből kell kihoznia valamit a játékosnak (hogy hogyan, az teljesen rá van bízva). A riasztó használata is nagyon jó példája ennek, hiszen nemcsak egyszerűen megtámadnak az őrök, ehhez az észlelő személynek el is kell jutnia a legközelebbi gombig (ami ugye nem mindig sikerül, és ebben az esetben természetesen elmarad a riasztás).

A fentiekhez még hozzájárul az is, hogy nemcsak logikusak a helyszínek, hanem nagyon hangulatosak is. Változatosak, és olyanok, amit az ember tényleg el tud képzelni, igazán bele tudja magát élni. Az embernek önkéntelenül is a régi, C64-es klasszikus, a Last Ninja jut róla eszébe, ott voltak ilyen hangulatú pályák. Szinte lehetetlen szavakkal leírni, ahogy az ember az elhagyott metróalagutakban bolyong. Beleborzongtam, ahogy egy másik pályán éjszaka felkapaszkodtam egy teherautóra, és a platón megbújva bejutottam a raktárépületbe. A fejemet nem emelhettem fel, nehogy meglássanak az őrök, ezért nem láttam, hova is visznek (csak a dolgozó emberek hangját hallottam, ahogy beengedik a teherautót). Csak egy kis kilátásom volt hátrafelé, és figyeltem, ahogy a telihold eltűnik a raktárkapu boltíve felett...



A hangulathoz természetesen olyan dolgok is hozzájárulnak, mint a pályánként változó, és az adott szinthez remekül illeszkedő zene, vagy a lerobbantabb helyeken élő hajléktalanok, akiknek nincs különösebb szerepe a játékban, csak a beleélésben segítenek. A játék egy cyberpunk nagyvárosban játszódik, ahol az utcákon tülteng a mocsok és a szenny. Ilyet már hallhattunk eleget más játékok kerettörténetében is, csak az ember valahogy nem igazán tudta ebbe beleélni magát. A Sin készítői a hajléktalanok szerepeltetésével elérték, hogy tényleg el tudjuk ezt képzelni (az pedig külön poén, hogy találhatunk mellettük üres üvegeket és szendvicseket).

Most fut a ZED-ben egy sorozat a pályaszerkesztésről, amit a Sin egyik készítője, Levelord ír. Az előző számban említette, hogy igyekezzünk olyan szinteket tervezni, ahol a játékosok el tudják képzelni, mi van a pályán kívül. Ez jó ötlet, és minden pályaszerkesztő tisztában is van ezzel. A számítástechnika még most sem áll olyan szinten, hogy egy játék olyan legyen, mint a valóság. Még ha a legjobb 3D videókártyánk is van, akkor sem tudunk olyan részletgazdagságot létrehozni, mint amilyen a valóságban van. Éppen ezért a programkészítőknek meg kell mozgatni a játékos fantáziáját, hogy képzeletével kiegészítse a képernyőn látottakat. Ennek eléréséhez több cselt bevetett Levelord a Sinben, a legzseniálisabb az, hogy megtervezte, hogy az épületek mellett hol futnak utak. Ha a játékos közel kerül ahhoz a falhoz, ami egy úttal határos, akkor időként hallja a beszűrődő zajokat (fékcsikorgás, dudálás, motorbőgés...). Ez az apró rész is rengeteget ad hozzá a nagyszerű hangulathoz, éppen azzal a módszerrel, hogy arra készteti a fantáziát, hogy képzelje el, a pályákon kívül tényleg ott lüktet a nagyváros.

Van még néhány apróság, amik látszólag hiányoznak a programból, de azt hiszem, ez inkább pozitívum, ebben az esetben nagyon is igaz, hogy „a kevesebb több"! Nem lehet visszamenni egy már teljesített pályára. Egy időben nagy divat volt az ilyesmi (Quake 2, Hexen 2), de rájöttek a fejlesztők is, hogy nem feltétlenül növeli a játék élvezetét, ha három szintet kell végigkeresgélni, míg rájövünk, melyik ajtót nyitotta a legutóbbi kapcsoló. Az átvezető mozik a program engine-jével készültek. Noha szebb lenne renderelt filmeket nézni, de ezek túlságosan kizökkentenének a jól felépített hangulatból. Így, hogy egységes módon látunk mindent, nincsenek minőségi ugrálások, könnyebb bennmaradni az események menetében.

Természetesen van deathmatch rész is a programban, de nem nagyon kell erőltetni... Régebben nagyon hiányolta mindenki, ha nem volt megfelelően kidolgozott ez a rész egy játékban, mostanra azonban kiderült, hogy ez nem nagy baj. Nem kell hetente új dolgokat megszoknunk, aki deathmatch-et akar játszani, az vegye elő a Quake-et, vagy várjon a Quake 3 Arenára. Az újonnan megjelent programokban ne azt nézzük, hogy miért nem dönti le a királyt a trónról (ráadásul egy másik játékstílus királyát, hiszen a deathmatch és az egyszemélyes játék két külön kategória). A hibák keresése, és lehetetlen kívánalmak helyett nézzük inkább azt, hogy egy program miben kiváló. A Sin pedig nemcsak kiváló, de igazi stílusteremtő...

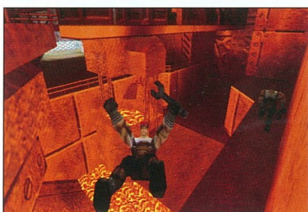
ender

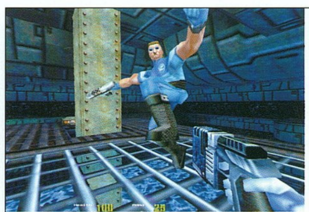
TECHNIKAI JELLEMZŐK

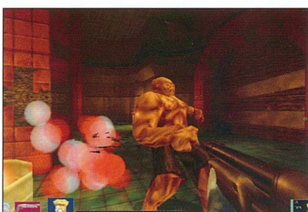
Hardverigény: P166 • 32 Mb RAM
3D-támogatás: D3D
Multiplayer: 2-6 játékos, internet
Dokumentáció: 78 oldal
Extrák: magyar nyelvű kézikönyv

Kiadó: Activision
Grafika: kiemelkedő
Hangulat: kiemelkedő
Összetettség: összetett

ÉRTÉKELÉS
92











Trespasser

Jurassic Park 3?

▼ Electronic Arts / DreamWorks Interactive

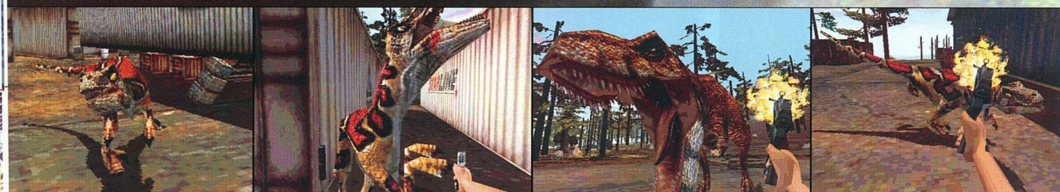


Amikor Steven Spielberg Jurassic Park című filmjét bemutatták, a moziba járó közönség szóhoz sem jutott a csodálkozástól. A filmben szereplő dinoszauruszok annyira élethűek és félelmetesek voltak, hogy az emberben mindig is ott bujkált a kételkedés: biztos, hogy csak számítógéppel alkották és nem élesztették őket újra...? A film második részében, a Lost Worldben kiderült, hogy a Jurassic Park csak a közönség számára készült, a kutatások és a tenyésztés igazándiból egy rejtett kis szigeten történt, amely a B-helyszín nevet kapta. Habár a filmet (és az alapjául szolgáló könyvet) sokan bírálták az első résznél a történet egyszerűsége miatt, a Lost World hatalmas kasszasiker lett. A Dreamworks Interactive pedig elkészítette a harmadik részt Trespasser néven, amely egyelőre csak a PC-k monitorán kel életre. Már megjelenése előtt igen nagy volt a felhajtás a játék körül, de azon kívül, hogy a műfaja first person shooter, nem tudta senki, mi lesz belőle...

Trespasser az első first person shooter játék, amelynek a készítők női főszereplőt választottak. Anne éppen Costa Rica felé tart, amikor repülője lezuhan, ő pedig egy ismeretlen sziget partján találja magát. Hamarosan kiderül, hogy a Jurassic Park kísérleteinek titkos B-helyszínére került. Ahogy haladunk előre a játékban, Anne kommentálja az általunk látott és hallott eseményeket, sőt, az is kiderül, hogy olvasta John Hammond (a Jurassic Park megálmodója a filmben) könyvét. Anne néha idéz is a műből - érdemes figyelni az elhangzottakra, az angolul kevésbé tudók számára pedig ki lehet íratni a képernyő aljára a szöveget. A játékos célja, hogy egy rádiót vagy egy telefont találjon, és segítségül hívjon valakit, aki segít neki elhagyni a szigetet.

FPS vagy sem?

Ha bárki arra számított, hogy ebben a játékban fel, s alá rohangálhat a szigeten, hatalmas fegyverarzenálnak parancsolva dinoszauruszok ezreit lemészárolva, azt ki kell, hogy ábrándítsam, rossz játékot választott. Jobb, ha megvárja a Turok 2 megjelenését, ugyanis a Trespasser egészen más irányból közelíti meg a témát. Bár a játékban sok fajta fegyver van, a cél mégsem az, hogy dinoszauruszokat öldököljünk. A játék felépítése teljesen más és középpontjában a valósághű fizikai modell áll. Még nem jelent meg olyan játék, amelyben a dolgok működése ennyire közel állt volna a valósághoz. A Trespasser nagy részét a felfedezés és a rejtvények megoldása teszi ki, amelyek miatt folyamatosan manipulálnunk kell a környezetünket, hogy egy-egy apró célt elérjünk. Egy példa: pár betonpillér tetején van egy láda, amire szükségünk van. Felmászni és felugrani sajnos nem lehet, vajon mi a megoldás? A Trespasser nagy előnye, hogy nemcsak egy megoldás van egy rejtvényre, az embernek mindig azt kell megpróbálnia, ami a valós világban is működne. Visszatérve a fenti példára, akár addig dobálhatjuk a ládát kövekkel, amíg le nem esik, a kreatívabbak pedig egy deszka segítségével, akár hevenyészett hidat is készíthetnek. A játék tele van ilyen rejtvényekkel, amelyeket igen élvezetes megoldani, az ember nem azt érzi, hogy „amíg rá nem jövök, mire gondoltak itt a játék tervezői, nem jutok tovább". A remek rejtvényekkel ellentétben a gyilkolászós része a programnak – összehasonlítva a többi hasonló stílusú játékkal – igencsak egyszerűre sikeredett. A cél az, hogy minél távolabb maradjunk a dinoszauruszoktól és messziről próbáljuk meg levadászni őket. Emiatt adrenalin-szintünk nem igazán fogja a Quake által elért magasságokat ostromolni, sőt! Még ha automata fegyverünk van is, akkor sem igazán vagyunk partiban egy T-Rexszel, a legjobb valamilyen módszerrel kikerülni az ellenséget. A program szintjeinek felépítése lineáris, mindegyiknek van egy be- és kijárata, mivel a szigetnek hatalmas az alapterülete, jó dolog, hogy nem hagyják eltévedni a játékost.



MÁSIK VÉLEMÉNY

Felemás játék ez a Tresspasser: a fizikai modell és a táj grafikája valami félelmetes, de maga a lövöldözős rész elbújhat a mai nagyágyúk (Shogo, Sin...) mellett. Ha egy merész húzással kihagyták volna a játékból az akciót, és egyfajta „VR szafariként" adják ki, sokkal szimpatikusabb lett volna. Jóval több játékélményt ad a szigeten való kószálás, a játék világának felfedezése, mint a dinók öldöklése. Ez utóbbi egyébként nagyon elvágja a hangulatot: a ragadozó őslények százait kiirtó hősnő nagyjából olyan nevetséges, mint a film második részében a Velociraptorokat lerugdosó tornász kislány...

Nagy ígéret volt a Tresspasser, de nem lett több, mint egy csepp a Quake-klónok tengerében...

Hancu

VÉLEMÉNY

A Trespasserrel játszva az egyik szemem sír, a másik nevet. A játék bizonyos tekintetben remek, míg más oldalról nézve bosszantó hibái vannak. A fizikai engine szinte tökéletes, minden úgy működik, mint a valós életben. Ha két hordó van egymás tetején és meglököm az alsót, akkor a felső is mozogni kezd. Ha hozzájuk vágok egy ládát, felborulnak és ide-oda gurulnak. Egyszerűen megdöbbentő, hogy a világ mennyire élethűen reagál az akcióinkra. A grafika kellően részletes, de ha azt is számításba vesszük, hogy milyen erős gép kell a programhoz, néhány hiba különösen idegesítő. A tárgyak távolabbi képe – amikor a program a kisebb felbontású textúrákat használja – igencsak pixeles, sőt, néhány helyen apró grafikai hibák is vannak, igaz ez semmilyen hatással nincs a játékmenetre, csak csúnyácska.

Az irányítás elég különös és újszerű, de hamar bele lehet tanulni. Ami igazán hiányzik, az a futás és a mászás. Igaz, hogy van egy gyorsabb haladást előidéző gomb, de hősünk még ennek használatával sem fog keresztülvágtatni a dzsungelen, csak kicsit jobban szedi a lábait. A mászás sokat dobott volna a valószerűségen, de az is igaz, hogy a rejtvények 75 százalékát könnyedén meg lehetett volna oldani vele.

A játék másik nagy hibája, hogy bár hangulatos, de hiányoznak belőle azok a megdöbbentő és ijesztő elemek, amelyek a filmet naggyá tették. A játékos igazán csak attól fél, hogy elfogy a lőszer, mielőtt az utolsó dinoszauruszt is ki tudná végezni.

Véleményem szerint a Trespasser igazán újszerű és érdekes program, és mint ilyen, meg fogja osztani a játékosok táborát. Lesznek, akik szeretni fogják, míg mások öt perc játék után rá sem fognak nézni. Én személy szerint igazán élveztem a nem mindennapi rejtvényeket és a felfedezést; akik fogékonyak az újra és gyors gépük van, azok próbálják ki a Trespassert. Azt nem ígérhetem, hogy mindenkinek tetszeni fog, de aki kellően nyitott, az értékelni fogja mindazon újdonságokat, amelyeket ez a játék nyújt.

Caris

Milyen a grafika és a hang?

A Trespasser grafikája merőben különbözik a többi first person játéktól. Mivel a pályák 90 százaléka külső helyszínen játszódik, a készítők nem használhatták a jól bevált, enyhe klausztrofóbiát okozó barlangrendszereket és alagutakat, pontosan a másik végletet választották. Nagyon messzire el lehet látni, fák százai vehetők ki a távolban. A közel levő tárgyak igen részletesen ki vannak dolgozva, míg ha távolabb kerülünk tőlük, a program folyamatosan cseréli a textúrákat. A világ részletessége megdöbbentő. Kinézhetünk magunknak egy fát a távolban és gyalogolhatunk pár percet, amíg elérjük. A hangeffektek tökéletesen illeszkednek a grafikához. A fegyverek pontosan úgy szólnak, ahogy azt az ember elképzeli, a dinók hörögnek és visítanak, a lépések zaja pedig minden talajon más és más. A program kihasználja az új 3D hangkártyák képességeit is. Zene csak néha szól, akkor is valamilyen apropóból, de ezek a dallamok is szépek, kellemes aláfestést nyújtanak a játékhoz.

Mi az ára a minőségnek?

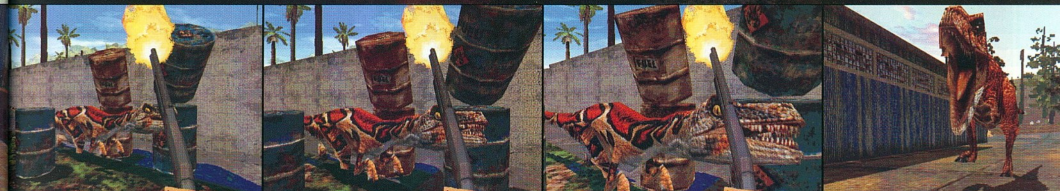
A remek, részletes grafikát, a valósághű fizikai modellt és a megdöbbentő hangeffekteket természetesen nem mérik ingyen. Ezúton bejelentem, hogy letaszították az Unrealt a „legerősebb számítógépet igénylő játék" trónjáról. A Trespasserhez bizony elkél az erőmű, erősen kétlem, hogy valaki egy PII-es processzor és 64 Mbyte RAM nélkül élvezhető sebességgel tudná futtatni ezt a programot. Szerencse a szerencsétlenségben, hogy a Trespasserben a felfedezés és a kaland dominál, mert ha ez egy „igazi" akciójáték lenne, bizony még a legerősebb gépek tulajdonosai is csak a hajukat tépnék. Azonban akinek megfelelő hardver áll rendelkezésére, az jól teszi, ha kipróbálja a Trespassert, hiszen egy igazán hangulatos játékkal találkozhat.

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P200 • 32 MB RAM 3D kártya
3D-támogatás: D3D
Multiplayer: –
Dokumentáció: 40 oldal
Extrák: nagyon élethű fizikai modell

Kiadó: Electronic Arts
Grafika: kiemelkedő
Hangulat: jó
Összetettség: összetett

ÉRTÉKELÉS: 84

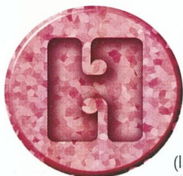


The 5th Element

Lemerült vagy feltöltött elem?

▼ Kalisto

Minden idők legnagyobb költségvetésével elkészült francia filmjének, az Ötödik elemnek, sikerült beváltania a hozzá fűzött reményeket: amellett, hogy óriási kasszasiker volt, visszaállította a francia film igencsak megtépázott hírnevét. A film alapján készült third person akciójátékban a szexis ufóhölgynek egy citromsárga hajú taxisofőrrel karöltve kell megszabadítnia a világot a Gonosztól.



Ha a franciák science fiction mozit csinálnak, általában valami egészen eredetit ötlenek ki (lásd Delicatessen, Elveszett gyermekek városa), olyannyira, hogy Hollywood gyakran gátlástalanul másolja a francia filmek alapötleteit. Luc Besson Ötödik eleme is ebbe a kategóriába tartozik; a furcsa, önironikus Blade Runner-Star Wars-Stargate keverékre a nézőközönség abszolút vevő volt, óriási kasszasikerré tette. Ezek után szinte ordított róla, hogy hamarosan számítógépes játék formájában is szerencsénk lesz hozzá. A film készítői nemcsak támogatták a játék készítését, hanem néhányan részt is vettek benne: például Eric Serra a zeneszerzője mindkettőnek. A filmhez hasonlóan a játékot is igazi nemzeti büszkeség övezte: a Kalisto csapata mág a France 2 híradójában is nyilatkozott róla (természetesen azt, hogy a világ legjobb játékát készítették el...)

Sztárok és kaszkadőrök

A reklámkampányban egyedül Leeloo-t, az ufólányt mutogatták, ami nem véletlen, hiszen sokáig kétséges volt, hogy a Bruce Willis által megformált taxisofőr figurája szerepelni fog-e a játékban. Ennek főleg anyagi okai voltak, ugyanis Willis túl sok pénzt kért számítógépes „szerepléséért". Végül is, amolyan Ronaldo-taktikával, az utolsó pillanatban az ő karaktere is bekerült a csapatba.

Mint az a filmből kiderül, Korben Dallas nem volt mindig taxisofőr: a pályákon különféle fegyvereket találva egyre jobban hasznát vesszük kommandós múltjának. Mozdulatainak repertoárja Willis image-ét idézi: jobbra-balra ugrálhatunk, gurulhatunk vele, miközben serényen tüzelünk az ellenre. Hősünk a játék során egyre ügyesebbé és gyorsabbá válik: pontosabban tudunk célozni vele és gyorsabban végzünk ellenfeleivel. Leeloo-t irányítva leginkább hajlékony testének, ökleinek és lábtechnikájának vesszük hasznát. A vékony ufólánnyal a feje felett lévő rácsozaton megkapaszkodva tudunk különféle magasságokon és akadályokon átjutni. A ránk támadó ellent igazi Street Fighteres virtussal intézhetjük el Leeloo lábai vagy öklei pörölycsapásainak segítségével (milyen szerencse, hogy a lány ellenségeinek nincs pisztolyuk...). Leeloo is fejlődik játék közben: rúgásai, ökölcsapásai pontosabbá, gyorsabbá, erősebbé válnak, és egyre gyorsabban tud futni is.

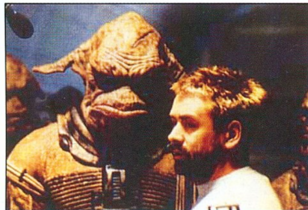


Zsaruk és idegenek

Hőseinknek összesen huszonöt féle ellenséggel kell szembenézniük. A világűrből érkezett kegyetlen mangaloreseken kívül különféle emberi és robotizált rendőrök valamint Zorg (a filmbeli Gary Oldman) testőrei állják az útjukat – és persze a játék végén magával Zorggal is le











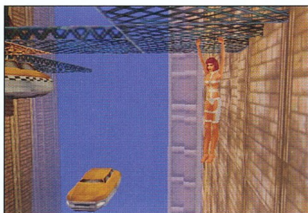
MÁSIK VÉLEMÉNY

Mivel az Ötödik elem kedvenc fimjeim közé tartozik, nagy várakozással tekintettem a játék elé – de sajnos csalódnom kellett... Sajnos az akcióorientált játékmenet és a third person kivitelezés egyáltalán nem tudja visszaadni a film hangulatát. Hiába a szép grafika, a pergő játékmenet és a korrekt kameramozgatás, ha a sztori borzasztóan elüt a játékmenettől. Ha nem 5[th] Element lenne a játék címe, azt mondanám, egy egész kellemes Tomb Raider-klónnal van dolgunk, azonban a francia sci-fi klasszikusa sokkal inkább megérdemelt volna egy Blade Runner-szerű kalandfeldolgozást... *Hancu*

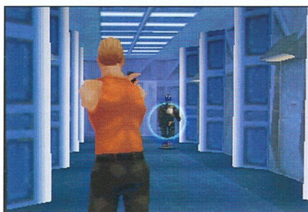
VÉLEMÉNY

Nekem a film sem tetszett igazán, és azt kell mondanom, a filmesekhez hasonlóan a játék készítői sem alkottak eget rengetőt – szabvány Tomb Raider-klónnal van dolgunk. Ez még nem lenne feltétlenül baj – az utánzatokhoz már hozzászokhattunk –, azonban szerintem alaptörvény, hogy játszhatóságban minden klónnak legalább olyan jónak kell lennie, mind az eredetinek. A 5[th] Element irányítása sajnos jóval gyengébb lett, mint a Tomb Raideré: elég irritáló például, hogy hőseinkkel nem tudunk sehova felkapaszkodni, mászni.
A másik kellemetlenség akkor ért, amikor hiába nyúltam szinte automatikusan az Insert billentyűhöz, hogy a hős szemszögéből körbenézve mindent megvizsgáljak, ahogy azt már a Tomb Raiderben megszoktam. Szerintem óriási baki volt a készítők részéről, hogy ezt a lehetőséget kihagyták, mert így a premier plan nézeteknek köszönhetően gyakran azt sem látni, ami az orrunk előtt van. Különösen bosszantó ez akkor, amikor nem láthatjuk hogy Dallasszal hova lövünk, mert a kamera éppen oldalról mutatja őt, vagy amikor Leeloo beesik egy szakadékba, mert nem tudunk lefelé nézni...
Tetszett viszont, hogy kezdik komolyan venni a third person shooterekben is a mesterséges intelligenciát: ellenfeleink végre nem állnak bambán egy helyben, mint a Tomb Raider 2-ben, hanem elbújnak lövéseink elől, vagy ha elrohanunk, utánunk erednek. A játék grafikája kimondottan szép: annak ellenére, hogy néha hangyányit szegényesnek tűnik, sikerült feldobni azzal, hogy a pályák érdekesek és változatosak. A két főszereplő grafikája is jól sikerült: lehet, hogy a Tomb Raider rajongói kiátkoznak, de szerintem Leeloo sokkal szexisebb a kis pántos ruhájában, mint Lara Croft...
Mindent összevetve a játékot megmenti a film utánozhatatlan hangulata, a jópofa ötletek és Eric Serra nagyszerű zenéje, de azért azt kell hogy mondjam, jól tették a készítők, hogy óvatos duhajként a 5[th] Elementet a karácsonyi játékdömping és a Tomb Raider 3 előtt adták ki... *Bad Sector*

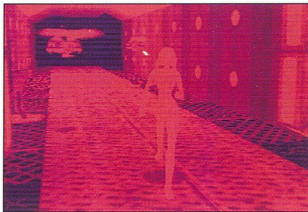












kell számolniuk. Ellenségeinket a programozók megáldották némi mesterséges intelligenciával is: nem várják bambán, hogy lemészárolják őket, lövéseink elöl félreugranak, elbújnak, és mindig a legkellemetlenebb pillanatban tűnnek fel. Ha nem akarunk nagyobb vérveszteséget szenvedni, akkor Dallasszal érdemes távolról lepuffantani az ellent, Leeloo-val pedig eleinte elfutni elölük, később lassúságukat kihasználva villámsebesen lerugdosni őket.

Rendőrőrsök és felhőkarcolók

A történet szerint 2259-ben járunk, és New York szívében, különféle felhőkarcolók tetején, bérházak, rendőrőrsök folyosóin kell barangolnunk. Ha van 3D gyorsítókártyánk, a toronymagas épületek gyönyörűen kivitelezett felhőket karcolnak és színes fényeffektektől szikrázó lézerlövedékek suhannak el hőseink feje mellett. Gyakran nemcsak ellenfeleinkkel, hanem környezetünkkel is szembe kell szállnunk: elég egy rossz lépés és hőseink alázuhannak a mélybe, vagy a figyelmetlenül repkedő „autók", esetleg a levegőben kifeszített síneken haladó metrók gázolják el őket. Néha elektromos ajtók, lézernyalábok állják utunkat – ezeken csak úgy tudunk továbbjutni, ha megtaláljuk a megfelelő kapcsolót, amellyel hatástalanítani tudjuk őket. A pályák jóval kisebbek és egyszerűbbek, mint a Tomb Raiderekben és klónjaikban, úgyhogy órákig tartó bolyongásokra nem kell számítanunk.

„Most pedig tekerje a kedves játékos a videokazettát a végső jelenethez..."

Örök probléma a filmből készült játékok animációinál, hogy milyen legyen: rajzolt vagy videobejátszásokkal megoldott? Ha az utóbbi mellet dönt a kiadó, nehéz megfelelő színészeket és sztorit kitalálni hozzá (lásd Dune 2000, bár az nem igazi film-adaptáció) Az Ötödik elemben ezt úgy oldották meg, hogy nemes egyszerűséggel bevágták a film jeleneteit. Azoknak, akik már látták a filmet, túl sok meglepetésben nem lehet részük, viszont így legalább nem kell elnézően mosolyogni (vagy dühöngeni – vérmérséklettől függ) az „utánzatok" gyenge alakításán...

TECHNIKAI JELLEMZŐK

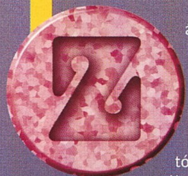
Hardverigény: P166 32 MB RAM
3D-támogatás: Direct3D
Multiplayer: -
Dokumentáció: 40 oldal
Extrák: Eric Serra zenéje

Kiadó: Kalisto
Grafika: jó
Hangulat: jó
Összetettség: közepes

ÉRTÉKELÉS
76

Barrage

▼ Activision



árótűz. Szó szerint ezt jelenti a Mango Grits fejlesztőcég programjának neve. A játék készítői – új fejlesztőcsapatról lévén szó – több hónapot vártak támogatóra. A neves Activision vette szárnyai alá a projectet, amelynek eredményeképpen a Barrage elkészült és kiadásra került. Kategóriájára nézve lövöldözős akciójáték, amelyet kifejezetten 3D-s gyorsítóval rendelkező számítógépre terveztek, kidolgozott grafikus effektusokkal és pergő, akciódús játékmenettel. Stílusában leginkább az Incominghoz vagy a G-Police-hoz hasonlítható a játék. Egy kétéltű repülőgépcsodát kell irányítanunk és öt pályán, megadott időn belül különböző feladatokat megoldanunk vele. A gépmadár kezelése a G-Police Havoc-jához hasonlóan arcade-szerűen történik, azaz a repülő alaphelyzetben lebeg, ehhez képest mozgathatjuk olyan irányba, amerre nézünk. Mivel időlimitesek a pályák, a kezelőfelületet úgy alakították ki, hogy a végletekig egyszerű és jól átlátható legyen. Az egyszerűség végett kivettek a játékból olyan megszokott funkciókat is, mint a fegyverek utántöltése. Elhalálozásunk helyett is csak időlevonást kapunk. Akciójátékról lévén szó – elkerülve, hogy a billentyűzetbe gabalyodva értékes másodperceket veszítsünk – összesen kb. tíz gombot kell csak használnunk, de ha beszerzünk egy jobbfajta botkormányt, még inkább nyeregben érezhetjük magunkat.

A táj mindenhol szép, részletesen kidolgozott, három dimenziós, az egységek mozgása sem kifogásolható, minden úgy mozog, mint az a valóságban elvárható lenne. A grafika 3D-s gyorsítókártyánk minden porcikáját megmozgatja, annak ellenére, hogy a programozók ügyeltek arra, hogy a program a lassabb számítógépeken is játszható legyen. Szimpatikus az is, hogy a játékosok a legapróbb részletekig testre szabhatják a repülőgép mozgását és a grafikai megjelenítést. A hanghatások élethűre sikerültek, a háttérzenék is élvezetesek.

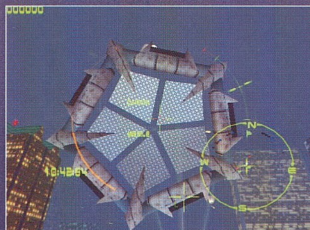
Egy mondatban összefoglalva kellemes időtöltést jelent a kikapcsolódni vágyók számára, de aki szimpla lövöldözésnél többre vágyik, az inkább vegyen elő egy – igényeihez mért – szimulátort.

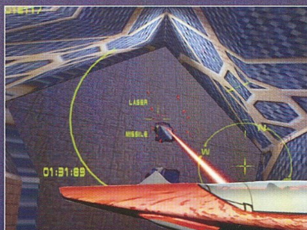
Icebird

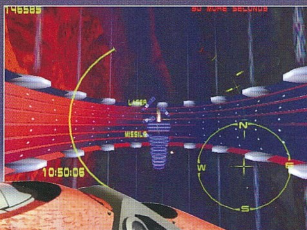


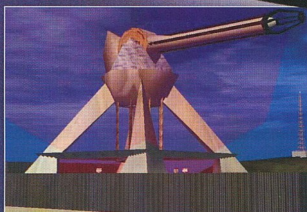












TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P133 • 32 MB RAM
3D-támogatás: D3D, Glide
Multiplayer: 2 játékos, internet
Dokumentáció: 32 oldal, CD booklet
Extrák: –

Kiadó: Activision
Grafika: nagyon jó
Hangulat: közepes
Összetettség: közepes

ÉRTÉKELÉS 75

Grim Fandango

A halál ötven órája

▼ Activision/LucasArts



játék négy év történéseit öleli fel, amely során a főhős karaktere sokat változik. Ennek eredményeképpen a játékos sokkal jobban meg tud ismerkedni hősünkkel, azonosulni tud a főszereplővel, illetve annak céljaival. Pedig nem hétköznapi figurát ismerhetünk meg Manuel Calavera személyében! Manuel – becenevén Manny – a Department of Death (Halál Ügyosztály) egyik utazási ügynöke, aki a Grim Reaper, azaz a Kaszás szerepét vállalja magára. Napközben ő a kemény fickó, de este leveszi és a polcra teszi fekete gúnyáját, összecsukja és zsebre vágja státusszimbólumnak számító kaszáját, lerakja gólyalábait (amely tekintélyt parancsoló magasságát adja), jó szabású öltönyében bemegy irodájába és adminisztrál. Feladata, hogy a frissen meghalt emberek lelkét az Élők Világából a Holtak Világába juttassa, akik ott kell maradjanak még négy évig, miután továbbmehetnek az Örök Nyugalom Világába. Attól függően, ki milyen életet élt, jutalmat vagy büntetést kap a holtak világában – Manny és a hozzá hasonló halálügynökök kínálják fel a frissen érkezett lelkeknek jobbnál jobb útjaikat az azokat ismertető prospektusokból. Akik jók voltak életükben, azok exkluzív jegyet kapnak a Number 9 nevű expresszvonatra, amely egyenesen a túlvilág kilencedik szintjére repíti az utasait. A nyilvántartás alapján kevésbé tiszta életet élt emberek viszont korábbi tetteik súlyának megfelelő nehézségeken kell átverekedjék magukat a Holtak Világában töltött idő alatt – utazásuk keserves és kimerítő.

Manny barátunk sorsa egy ideje nem úgy alakul, ahogyan azt szeretné: sosem talál olyan lelkeket, akiknek jó utakat kínálhatna fel... Számos esetben pedig igen nagy a kontraszt a nyilvántartásban levő életút és a lélek viselkedése és kinézete között – úgy tűnik, valami nincsen rendjén a lelkek körül... Manny mindezek eredményeként nem tudja elérni az elvárt kvótákat, és „csontszívű" főnöke, Don Copal megfenyegeti, hogy kirúgja, ha nem szed össze néhány jobb klienst. A kirúgásnál azonban sokkal fontosabb Manny számára, hogy ha nem sikerül teljesítenie az elvárásokat és elbukik, akkor nem jut el az Örök Nyugalom Világába – a tét tehát óriási. Érthetően teljes elszántsággal veti bele magát a feladatba és ellop kollégája elől egy ígéretesnek tűnő ügyet: a gyönyörű Mercedes „Meche" Colomar aktáját szerzi meg. Meche feddhetetlen életet élt az Élők Világában, így Manny nagyon reménykedik a sikerben, azaz hogy fel tud ajánlani végre egy jó utat. Sajnos most is csalódnia kell, a nő példás életvitele ellenére is csak egy alacsony szintű utat kínálhat neki. Manny sokkolva érzi magát és egyre inkább úgy tűnik neki, hogy valaki direkt be akar tenni karrierjének és jövőjének. Ellenfelet találnia nem nehéz: csak körül kell nézzen és környezetében máris több potenciális rosszakarót talál. Szigorú főnöke, Don Copal nem kedveli, nagy riválisa, a simabeszédű Domino Hurley is rendszeresen kakaskodik vele, és az utóbbi időben nála landolt az összes ígéretes lélek. Igazi ellenlábasával azonban még nem is volt módja találkozni; Hector Le Mans, a túlvilági alvilág jellegzetes figurája egy igen gonosz lé-

A LucasArts kalandjáték-részlege nem ontja magából a játékokat, de ha valamit megjelentetnek, az általában telitalálat. A fejlesztés megindulásáról szóló első hírek felröppenése és a játék megjelenése között többnyire több, mint két év telik el, de a hosszas várakozás nehézségét a játékok könnyedén feledtetik velünk – ez alól a Grim Fandango sem jelent kivételt. Két évvel ezelőtt vágtak bele Tim Schaefer vezetésével a fejlesztők a szokatlan témát feldolgozó projektbe. A halállal foglalkozó alaptémának és a rá épülő játéknak nem sokan jósoltak volna sikert, de Tim és csapata már korábbi játékaiban megmutatta, hogy igen jó dramaturgiai és humorérzékkel rendelkezik, ezért a LucasArts bizalmat szavazott nekik, és szabad kezet adtak-kaptak a kidolgozás mikéntjében. Most már látható, hogy döntésük igen jó volt – egy újabb klasszikussal gazdagodott a kalandjátékok kategóriája.

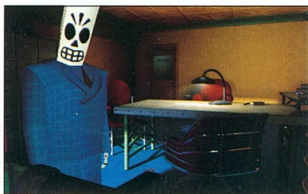
lek, aki nem tétovázik bárkit elpusztítani, hogy a Holtak Világában megcsinálja szerencséjét. A potenciális áldozatok egyikének számít Manny is, miután útjaik egyre inkább kereszteződnek.

Ezzel megkezdődik Manny kálváriája és hosszú utazása, amely során szokatlan segítőkre és barátokra lel. Ezek közé tartozik a behemót narancssárga lélek, Glottis, aki Manny sofőrje és hű kísérője kalandozása során, és akinek többek között speciális járgányát is köszönheti beesett mellkasú hősünk. A történetben feltűnnek más fura karakterek is, például Salvadore Limones, aki korábban szintén kaszás volt a Halál Ügyosztályának berkeiben, de miután korrupcióra bukkant a szervezeten belül, egy ellenálló mozgalmat alapított Elveszett Lelkek Szövetsége néven és megpróbálta ennek segítségével megbuktatni a jelenlegi vezetést. Manny útja során több különböző helyszínre jut el. Kalandja El Marrow-ban indul és végződik, amely egy felhőkarcolókkal megtűzdelt nagyváros a Holtak Világában, igen furcsa összetételű lakossággal. Az induláskor még kissé kopottas városban felüti fejét a szervezett bűnözés, Hector Le Mans és bandája munkájának köszönhetően. A város egyre inkább egy Las Vegashoz hasonló fényes szórakoztató negyeddé válik, miközben gyorsan veszít minden más értékéből. A játékban szereplő Rubacava, amely elsőre Casablancára emlékeztető kis kikötővárosnak tűnik, szintén átalakul – itt működik később a Calavera Café és Manny kaszinója is. Az éjszakai élet egyre vadabb formákat ölt, de ez a felpörgés nem igazán jó irányba viszi a kisvárost. Úgy tűnik, minden kezd rosszra fordulni a Holtak Világában – ilyenkor van szükség hősökre, és hamarosan kiderül, Manny képes-e felnőni ekkora feladathoz, kihíváshoz...

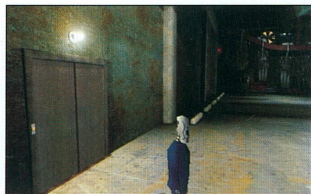
A történet és a kivitelezés gyökereit több helyen találjuk meg. A legerősebb hatást a mexikói folklór tette a készítőkre. Tim Schaefer egy interjúban elmondta, hogy az alapötletet az egészhez az adta, amikor megismerte, hogyan ünneplik a mexikóiak a halottak napját. A csontváz-maszkok indították el benne a gondolatsort, amelynek végére érve összeállt a játék alapötlete, azaz egy olyan világ, amely az élők és az örök nyugalom világa közötti átmenetet képezi. Itt ugyanolyan társadalom épült ki, mint az élők normál világában, csak éppen halott emberek lelkei népesítik be csontváz-arccal felvértezve. Miután a környezet és a történet lassan formát öltött, elkezdtek gondolkodni a kivitelezés mikéntjén is. Itt leginkább a film noir-korszak befolyásolhatta a készítőket, a Casablanca és a hozzá hasonló filmek borongós hangulata és képvilága adta meg az alaphangot. A játék nagyon egységes lett az egymással harmonizáló alapelemek kombinálásának köszönhetően, amelyhez a kiindulást a harmincas évek világa jelentette. Az épületek, a bútorok és a belső terek a 20-as, 30-as évek New Yorkját idézik, de emellett mindenütt megjelennek a kort idéző motívumok, a mexikói formavilág, és természetesen a halál sajátos jelképei. Az igen egyedi keverékstílust sugárzó elemeket hihetetlen igényességgel renderelték le, így a környezet már maga erősen meghatározza a játék hangulatát.

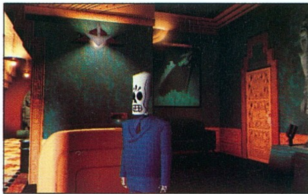
Ezt erősíti továbbá a zenei aláfestés. Az egyes helyszíneken más és más számok szólnak, de túlnyomó többségében a két világháború közötti korszak jazz-zenéjét elevenítették fel. A fejlesztők nem elégedtek meg azzal, hogy egy korszakot mintául vegyenek és oda helyezzék a játékot. Hogy a játék világa kellően mesessé váljon, mindezt egy kicsit megbolondították későbbi korokból származó dolgok és modern elemek egész sorával. Így készülhetett például a harmincas évek jellegzetesen lekerekített vonalvezetésű autójából hatalmas kipufogóval felszerelt roadster. A keveredések révén vált az egész világ hihetővé és egyúttal hihetetlenné – sok eleme ismerős, köthető valahová, míg mások teljesen kiszakítanak minket hétköznapi világunk megszokott képeiből és gondolatmenetéből.

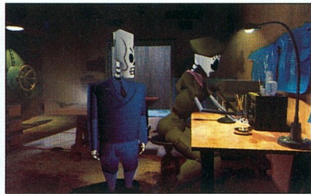
A játék grafikai engine-je a korábbi LucasArts játékoktól eltér, de más játékokban már láthattunk hasonlót. A főhőst kívülről láthatjuk 3D megjelenítésben, de a játék előre lerenderelt fix kameranézetek között váltogat. Ez a fajta megoldás leginkább a Little Big Adventure-re emlékeztet, de vannak apró, ám igen fontos újítások benne. Ezek egyike, hogy

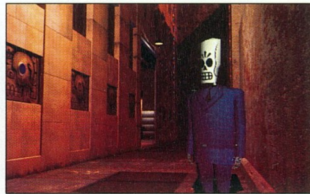














a főhős a használható tárgyak felé fordítja a fejét. Ennek az újításnak a bevezetésével már nem kell semmiféle menünek megjelennie a képernyőn, csak az inventoryt kell időnként kinyitni. A kalandjáték így még inkább elmozdul egy teljes képernyős interaktív film irányába, amelyet tovább erősítenek a sűrűn feltűnő átvezető animációk is.

A Grim Fandango szereplői igen eredeti karakterek, akiket nem lehet figyelmen kívül hagyni, megkerülni – amint megjelennek a színen, rögtön véleményt formálunk róluk. Ez együttesen köszönhető jellegzetes külsejüknek, beszédstílusuknak és az egyes helyzetekben előadott reakcióiknak. Manny, a főhős eleinte szerencsétlen, örök vesztesnek tűnik, de irányításunk alatt hamar feltalálja magát és megtalálja a helyét ebben a furcsa világban. Hector és emberei természetesen a gonosz szereplők minden vonását magukon viselik, és sok jellemzőjüket örökölték a maffia-filmek hőseitől. A világ más szereplői, mint Meche, a hajóskapitány, a pincér vagy a maffiavezér ügyvédje is mind egy-egy egyéniség, akik élik a maguk életét, sajátos céloktól vezérelve. Ez a sokrétű világ így életre kel, pezseg, és ebben az érzelmekkel, ellentétekkel és indulatokkal átszőtt társaságban kell megtalálnunk boldogulásunkat, a továbbvezető

MÁSIK VÉLEMÉNY



Az X-Wing mellett a LucasArts mindig is kalandjátékairól volt igazán híres. A cég igen-igen ritkán jelenik meg a piacon újdonsággal, de akkor biztos, hogy nagyon sikeres játékot adnak ki. Mivel régóta rajongója vagyok a LucasArts kalandjátékoknak, a Grim Fandangót is nagyon vártam már. Annak ellenére, hogy a játék minden tekintetben magán hordozza a korábbi sikeres programok minden ismérvét, számomra mégis egy icipici csalódást jelentett. Sokat gondolkoztam rajta, mi lehet annak az oka, hogy a Grim Fandango nem tudott annyira lekötni, mint a Monkey Island-játékok, az Indy 4 vagy a Day of the Tentacle. Bár a program megvalósítása tökéletes, én személy szerint sokkal nehezebben tudtam beleélni magamat a már rég halott Manuel Calavera szerepébe, mint amennyire Guybrush Threepwoodéba vagy éppen Bernardéba; ők valahogy jóval közelebb állnak hozzám. A játék minden tekintetben profi, én azonban többet vártam. Bár az is lehet, hogy csak maximalista vagyok...

CARIS



VÉLEMÉNY



A Grim Fandango egy nagyon eredeti kísérlet Tim Schaefertől és csapatától. Egy viszonylag egyszerű krimi-történetet ültettek át ebbe a bizarr, se nem élő, se nem holt szellemvilágba, amely azzal az előnnyel bírt, hogy sokkal kevésbé korlátozta a készítőket ahhoz képest, mintha egy létező korba kellett volna beleerőltetni az eseményeket és a szereplőket. Az egyes történéseket és a szereplőket így a játék sajátos hangulatába lehetett illeszteni, és sokkal jobban oda tudtak figyelni a fejlesztők az egyes személyes konfliktusokra, a történet mélységére. A játék véleményem szerint az eddigi legegységesebben megalkotott kalandjáték, ahol a történet kerülhetett abszolút az előtérbe – a Grim Fandango Manny figuráján és egy érdekes krimitörténeten keresztül a halál utáni nagy-nagy fekete lyuk misztériumának a kérdésére kíván a maga módján választ adni... Persze ezek után sem bíztatnék senkit, hogy fejvesztve rohanjon az utazási irodákba jegyet váltani a 9-es számú vonatra! A program izgalmas, fordulatokkal teli történetével, eredeti szereplőivel, és nem utolsó sorban sajátos humorával magasan kiemelkedik a kalandjátékok széles mezőnyéből. Most már biztos, hogy a válasz ODAÁT van (!).

CHARLIE

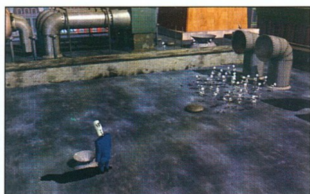
MÁSIK VÉLEMÉNY



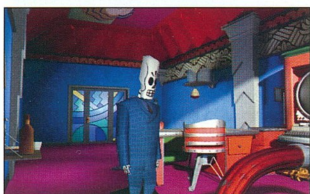
A Grim Fandango ízig-vérig LucasArts kalandjáték. Profi kivitelezés, zseniális történet és brilliáns dialógusok. A Halottak Földje? Ugyan ki másnak jutott volna eszébe ilyen környezetbe helyezni egy kalandjátékot? A LucasArts mindig elő tudott állni újszerű, fergeteges ötletekkel, és ez az, ami még a legnagyobbak közül is kiemeli játékaikat. A Grim Fandango az „élő" példa erre, amely véleményem szerint minden tekintetben megfelel a kalandjátékosok elvárásainak. Kezdetben ugyan egy kicsit zavart a 3D megvalósítás (mindvégig olyan érzésem volt, az egész csak azért született ilyennek, mert manapság minden 3D), de idővel kiderült, hogy ez csak megszokás kérdése. Persze egy jó játék jó rendszerét könnyen meg lehet szokni, és a Grim Fandango nagyon jó játék. Már pusztán a témaválasztás miatt is érdemes vele játszani – elvégre ki tudja, mi vár ránk odaát...?

td

utat végcélunk felé. Ami még sokat tesz hozzá az egyes figurák egyéniségének ábrázolásához, az egyes szereplők hangja – ezen a téren egyedülállóan magas szintet értek el a profi szinkronhangok használatával. A legtöbb szereplőnek dél-amerikai származású színészek adták kölcsön hangjukat, és ez a sajátos kubai-angol akcentus újabb pluszt ad az egyébként is kiváló hangulathoz. Példaként elég Salvador Limones örökéletű mondatait említenem: „Welcome to the Club!" és „Viva la revolution!"

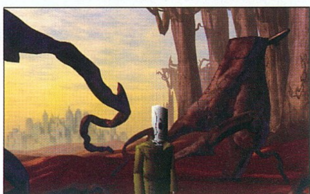






A Grim Fandango készítésekor Tim Schaefer fontos szempontnak tekintette, hogy a játék hosszú távon lekösse az embereket. Ez nem meglepő, hiszen előző játékát, a Full Throttle-t, azon a téren érte rengeteg kritika, hogy túl gyorsan végig lehetett játszani. A fejtörők számának megnégyszerezésével, valamint komplex kombinációkat igénylő és arcade jellegű feladványok összevegyítésével igyekeztek hosszan érdekessé tenni a játékot – és ez sikerült is. Az induláskor eléggé egy szál mentén terelt eseménysor gyorsan előrevisz minket a történetben, egyre több részletet ismerünk meg. Rubacavába érve hirtelen rengeteg helyszínen, ennek megfelelő számú szereplővel találkozunk, itt már sokkal többet kell kombinálnunk tárgyainkat és ötleteinket. Az egyes fejtörők a legjobb LucasArts hagyományoknak megfelelően teljesen logikusak, sehol sem kell a próbálkozás otromba módszeréhez nyúlnunk.





A játék története során számos fura helyzetbe kerülünk, amelyek végkimenetele legtöbbször humoros, bár ez a humor sokkal komorabb hangvételű, mint Tim Schaefer korábbi játékaiban. Sajátos fekete humor jellemzi alapvetően a játékot, amelynek igen fontos elemét jelentik a rendkívül szellemes szóviccek. Ezek megértéséhez azért szükséges némi angoltudás... Ezek a poénok végigkísérnek minket kalandjaink során, és többek között ezek teszik igazi klasszikussá a játékot. A humor mellett Schaefer nagy erőssége abban rejlik, hogy a megfelelő pillanatban teljes fordulatot tud venni a történet, és egy-egy drámai jelenet hirtelen teljesen feszültté teszi a hangulatot. Erre remek példa, mikor Rubacavában egy távcsőbe nézve egy varjút látunk meg, aki Meche hangján szólal meg – ekkor értesülünk a nő elrablásáról. A történetet teljesen átszövik az emberi érzelmek, annak ellenére, hogy halottakról, lelkekről van szó. Komoly érdekek, feszültségek, ellentétek és érzelmek, szerelmek mozgatják az egyes szereplőket a háttérben, amely motivációkról a párbeszédekből értesülhetünk. A történetben előrehaladva egyre tisztább képünk alakul ki a történtek okairól és az egyes szereplők közötti kapcsolatokról, viszonyokról, ezzel párhuzamosan kerülünk egyre közelebb a megoldáshoz, a történet végéhez.

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P120 • 16 MB RAM
3D-támogatás: Direct 3D
Multiplayer: –
Dokumentáció: 32 oldal
Extrák: Tim Shaeffer-féle egyedi hangulat

Kiadó: Activision
Grafika: nagyon jó
Hangulat: kiemelkedő
Összetettség: nagyon összetett

ÉRTÉKELÉS

91

Blackstone Chronicles

A rettegés foka

▼ Mindscape

Mi lesz abból, ha egy ismert horror-író és egy neves játéktervező egymásra talál, hogy közösen készítsenek el egy számítógépes programot? John Saul, akinek 26 könyve került fel a New York Times bestseller-listájára, és Bob Bates, aki olyan remek játékokat tervezett eddig, mint a Timequest vagy az Eric the Unready fogott össze, hogy közös munkájuk eredménye, a Blackstone Chronicles névre hallgató pszicho-horror kalandjáték minél sikeresebb legyen.

A kezdetek

John Saul 1995-ben felkereste a Legend Entertainmentet egy játékötletével, amely egy kis new englandi falucskában, Blackstone-ban játszódna. A faluban néhány család titokzatos csomagokat talál az ajtajuk előtt. Ezek a küldemények halált és őrületet hoznak mindenkire, aki a közelükbe kerül, a lakosok pedig hamar összekapcsolják ezt az elmegyógyintézettel, amely a falu melletti dombon áll.

A Legendnek megtetszett az ötlet és Bob Batest bízta meg azzal, hogy segítsen John sztoriját valamilyen módon játékba önteni. Eközben John kiadója azt kérte az írótól, hogy írjon egy sorozatot, hiszen Stephen Kingnek is akkortájt jelentek meg hasonló – igen sikeres – könyvei. Hogy mi lett az eredmény? A családok és a titokzatos csomagok története került a könyvekbe, míg az elmegyógyintézet sztorija a játékba.

A történet

A Blackstone Chronicles sztorija öt évvel a könyvek története után játszódik. A játékos Oliver Metcalfot alakítja, aki Malcolmnak, az elmegyógyintézet utolsó igazgatójának a fia. Mint a könyvsorozat végén kiderül, Oliver volt az, aki a titokzatos csomagokat elhelyezte a faluban; mindezt apja hatására tette, aki különleges parancsokat raktározott el a tudatalattijába. Malcolmnak ezzel az volt a célja, hogy a csomagok segítségével bosszút álljon azokon a családokon, amelyek tagjai bezáratták az elmegyógyintézetbe. A könyvsorozat utolsó részében Oliver ráébred arra, hogy mit is csinált, és hatalmas akaraterőről téve tanúbizonyságot képes véget vetni az egésznek.

Öt évvel később már szinte nem is emlékszik az egészre. Az elmegyógyintézetet egy szervezet megvásárolta és múzeumot csináltak belőle. Azonban Oliver fiát, Joshuát Malcolm szelleme elrabolja azzal a céllal, hogy bosszúját unokája fejezze be. Oliver visszatér az elmegyógyintézetbe és egy éjszakája van arra, hogy megtalálja elrabolt fiát, mielőtt apja befejezi az „oktatást".

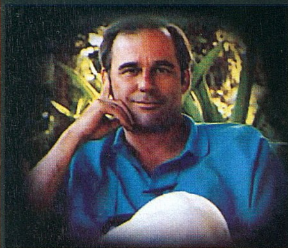
A horror

A kalandjátékok közül talán a horrort a legnehezebb elkészíteni. Nem elég, ha a helyszínek részletesen kidolgozottak, jók a dialógusok vagy éppen megfelelő nehézségűek a feladványok. Valami olyasmit is bele kell vinni az alkotásba, amitől a játékos tényleg félni kezd. Ezt a félelmet kell megfelelő mennyiségben adagolni, mert ha túl sokat zúdítanak a készítők a játékosra, akkor már nem ijesztő a játék, hanem idegesítő. Ha pedig túl kevés a félelmetes elem, nem tudja magát a játékos rendesen beleélni a történetbe. Az eddig megjelent horror-kalandjátékok is valahol itt buktak el. Például az amúgy jól induló Phantasmagoria egy idő múlva már kifejezetten nevetséges, a vége pedig kimondottan gyenge. Ha játszunk egy kicsit a Blackstone



John Saul

John Saul Stephen King mellett a mai thriller-, illetve horror-irodalom kiemelkedő alakja. Eddig 26 könyve került fel a bestseller-listákra, egyik legnagyobb sikerét pedig a Blackstone Chronicles könyvsorozatának köszönheti, amelynek hat részét több, mint hatmillió példányban adták el világszerte. John jelenleg a Csendes-óceán egyik kis szigetén él családjával és folyamatosan dolgozik újabb és újabb rémisztő történetein.



Chroniclesszel, gyorsan világossá válik, hogy a készítők remekül elkapták azt a hangulatot, amelyet egy jó pszicho-horror játéknak nyújtania kell. A játék mindezt anélkül éri el, hogy bármilyen félelmetes vagy ijesztő képet jelenítene meg előttünk. Nincsen szétfröccsenő agyvelő vagy spriccelő vér, sőt, a szereplők sem jelennek meg előttünk, csupán a hangjukat halljuk.





AZ ELMEGYÓGYINTÉZET

Ahogy Oliver bőrébe bújva felderítjük az elmegyógyintézetet, különös hangok szólnak hozzánk. Ők az ápoltak szellemei, tőlük tudjuk meg, milyen lelki szenvedésen, sőt, fizikai kínzásokon mentek át. Az is kiderül, hogy néhányukat nem is kellett volna bezárni a intézetbe. Ilyen például Marilyn, akiről szülei azt hitték, hogy csak bemeséli magának terhességét, pedig valóban gyereket várt. A kezelés „eredményeképpen" újszülött gyermekét elvették tőle és elégették egy kazánban... Ilyen és ehhez hasonló dolgok azok, amelyek miatt a játékos igazán félni kezd. John Saul remekül operál az érzelmekkel, a játékos hamar szimpátiát érez az áldozatok iránt. Azt is megtudjuk, hogy az ápoltakat sokféle módon kezelték, többek között lázterápiával (maláriával és egyéb magas lázzal járó betegségekkel fertőzték meg őket), inzulin-sokkal vagy lobotómiával. Az érdekes az, hogy még a XX. század elején is hittek abban, hogy ezen „gyógymódok" segítségével kúrálhatók az elmebetegek.





A MEGVALÓSÍTÁS

A program remekül eltalált hangulatáról már esett szó, lássuk, milyenek a külsőségek! A Blackstone Chronicles a hagyományos kalandjátékok kategóriájába tartozik. Helyszínről helyszínre sétálva kell tárgyakat gyűjtögetnünk és azokat a megfelelő helyen használnunk. A többi szereplővel zajló kommunikáció is a hagyományos módon történik. Adottak a lehetséges mondatok, azok közül kell kiválasztanunk a számunkra szimpatikusat (ha valamit már mondtunk, az dőlt betűvel jelenik meg a lehetőségek között). Az aktuális helyszín az egész képernyőt elfoglalja. Ahogy az egérkurzort mozgatjuk, alakja megváltozik, ha valamilyen érdekes tárgyra lelünk. Ha rákattintunk a tárgyra, megjelenik a lehetséges cselekvések listája. A nálunk lévő tárgyakat is csak akkor láthatjuk, ha az egeret a képernyő aljára mozgatjuk, és azokat is olyan módon manipulálhatjuk, mint a helyszínen lévő objektumokat. A kezelés egyszerű, bárki pillanatok alatt beletanul. Aki vonzódik a kalandjátékokhoz és a misztikus, félelmetes történetekhez, annak a Blackstone Chronicles kötelező darab, de akik eddig nem igazán szerették az ilyen stílusú programokat, azok is bátran kipróbálhatják.



VÉLEMÉNY

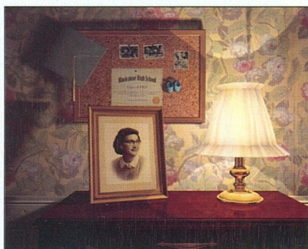


Mivel nagyon szeretem a pszicho-horror történeteket, érdeklődéssel vártam a Blackstone Chroniclest is, habár kis szkepticizmus is vegyült a lelkesedésembe, ugyanis ebben a stílusban még nem igazán sikerült senkinek maradandót alkotni. A Phantasmagoria nem tudta elég ideig fenntartani a megfelelő hangulatot, az Alone in the Dark-sorozat a poligonos megjelenítés miatt nem volt igazán félelmetes, az amúgy kiváló Black Dahliát elrontották a nehézkes logikai fejtörők. Talán csak a két Gabriel Knight játék volt az, amely megfelelő szórakozást nyújtott a borzongást kedvelőknek. Ezután jött a Blackstone Chroncles - a hangulat, amely játék közben érződik, egyszerűen félelmetes! A grafika, a zene és a szöveg olyan remek elegyet alkot, amely pillanatok alatt magával ragadja a játékost. A zenét külön is ki kell emelnem, mert a Blackstone Chronicles hangulatához igen nagy mértékben hozzájárulnak a megfelelően megkomponált, melankolikus, zongoraalapú dallamok. A hangulat és a történet első osztályú, minden együtt van egy jó kis kalandjátékhoz! Aki csak teheti, az játsszon vele éjszaka, egyedül, sötétben (Alone in the Dark...), és ígérem, a kívánt hatás nem marad el! *Caris*

MÁSIK VÉLEMÉNY



A Legend által készített kalandjátékokra általában három dolog jellemző: a grafikai kivitelezés minden esetben gyönyörű, a történet érdekfeszítő, a játékmenet pedig nem túlságosan bonyolult. Ugyanez mondható el a Blackstone Chronicles-ról is, azaz szép, izgalmas és nem az a fajta kaland, amiben az ember úton útfélen elakad. Ennek ellenére ne gondolja senki, hogy túlságosan egyszerű lenne, inkább azt mondanám, hogy nem annyira elvont, mint más, hasonló jellegű játékok. Vagyis logikus gondolkodással könnyedén rá lehet jönni a rejtvények megoldására – kifejezetten ajánlott azoknak is, akik csak most barátkoznak ezzel a műfajjal. A játék hangulata egyébként kellőképpen nyomasztó (le sem tagadhatná a Seventh Guest hatást), így aki egy kis borzongásra vágyik, annak mindenképpen érdemes belevágnia. *td*



TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P133 • 16 MB RAM
3D-támogatás: –
Multiplayer: –
Dokumentáció: 80 oldal
Extrák: John Saul közreműködése

Kiadó: Mindscape
Grafika: nagyon jó
Hangulat: kiemelkedő
Összetettség: nagyon összetett

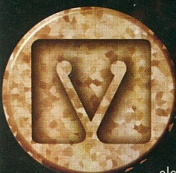
ÉRTÉKELÉS

89

Fallout 2

Interplay

A Fallout '97 végének-'98 elejének egyik legjobb játéka volt. A részletesen kidolgozott karaktergenerálás, a rengeteg statisztika, a jól megvalósított harcrendszer és a sokféle felhasználható tárgy mind-mind a siker egy összetevője volt. A valódi szerepjátékhoz pontosan ugyanannyi köze volt, mint a többi számítógépes RPG-nek, azaz nem sok. A történet ugyan igen részletesen ki volt dolgozva, de a fő küldetés lényegében az volt, hogy egyre erősebb fegyvereket és páncélokat találjunk, és ezek segítségével egyre érdekesebb és erősebb ellenségekkel küzdjünk meg. Lássuk mennyire sikerült ezen túllépni a második résznek!



ivel a Fallout hatalmas siker volt, nem meglepő, hogy a Black Isle Studios által készített folytatásban minden olyan elem feltűnik, amely az elődöt népszerűvé tette. Rengeteg - körökre osztott - harcot kell megvívnunk, amelyekben az ellenségek ugyanolyan látványosan halnak meg, mint az első részben. Még több fajta fegyvert és tárgyat találhatunk vagy cserélhetünk magunknak. Természetesen ismét van egy fő küldetés, amelynek sikerén a hős törzsének élete múlik. Az Interplay meghallgatta a játékosok visszajelzéseit és a második részből már kivette az időlimitet, így - szerencsére - a játékot már nem lehet olyan rövid idő alatt végigjátszani. A Fallouthoz húsz óra játékidőt terveztek a készítők, a folytatás befejezéséhez pedig állításuk szerint kétszer ennyit kell majd kalandoznunk.

Mi történt a 13-as pincével?

A Fallout 2 története az első rész után 80 évvel játszódik. Az első rész végén a 13-as pince megmentőjét a közösség vezetője száműzte a biztonságos bunkerből. A magányos hősnek nem maradt más választása, mint új otthont keresni magának. Rövid ideig bolyongott a kiégett pusztaságban, azután letelepedett és megalapította az Arroyo nevű falut. A Fallout 2 kezdetére már nem sok emlék maradt meg a legendás alapítóról, a falu lakói csak szájról szájra terjedő történeteket mesélnek róla, de három tárgyat – amely még a legendás hősé volt – ereklyeként őriznek: a kék Vault-ruhát, egy épp' hogy működő Pip Boy készüléket és egy kulacsot. Az egykor még virágzó falu ma már haldoklik, a növények nem hoznak termést, a kutak kiszáradtak. Hogy mi a megoldás? Természetesen az, hogy minket, a falu alapítójának egyenes ági leszármazottját elküldik a pusztába, hogy keresse meg az egyetlen dolgot, amely még megmentheti Arroyót, a G.E.C.K.-et, azaz az Édenkert Készítő Készüléket.

Mad Max után szabadon

Természetesen semmiféle ötletünk nincs, hogy merre lehetne megtalálni a G.E.C.K.-et, azon kívül, hogy keressünk egy elhagyatott falut, hátha találunk ott egy még fel nem használt példányt. Hősünk egy szál lándzsával, ősének Vault-ruhájával, valamint egy kulaccsal felszerelkezve vág neki a pusztának, hogy megoldja a problémát. A játék Észak-Kaliforniában és Nevadában játszódik (illetve azon a területen, ami megmaradt belőlük a nagy világégés után). Rengeteg színhely van a programban, amelyeket meglátogathatunk, de az előző részhez hasonlóan nem szükséges mindet felkeresnünk, hogy végigjátsszuk a játékot. Csakúgy, mint a Falloutban, itt is sok mellékküldetés van, amelyek színt visznek a játékba, emellett lehetőséget adnak arra, hogy karakterünk tovább fejlődjön vagy erősebb fegyvert, illetve páncélt szerezzen magának.

Mi változott nyolcvan év alatt?

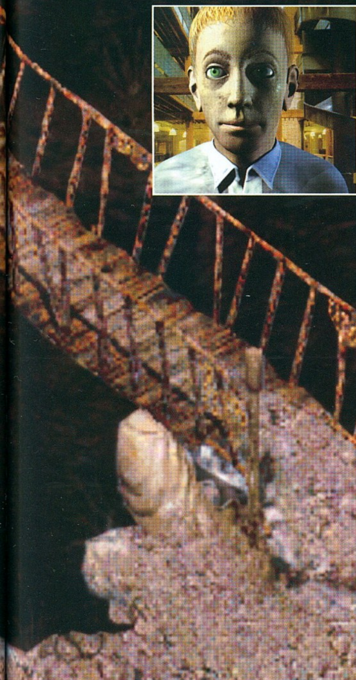
A Fallout rajongói azonnal otthon érzik magunkat, amint meglátják a második részt. Van néhány új képesség és képzettség, de a karaktergenerálás lényegében ugyanaz maradt, mint az első részben. Sőt, a kezelőfelület, az ellenségekkel való találkozás és a csata sem változott semmit. Növekedett viszont a helyszínek, a nem-játékos karakterek (NPC-k), a lények, a fegyverek és a tárgyak száma. Fejlődött az NPC-k intelligenciája is, most már nemcsak „ágyútölteléknek" használhatók a csatában. Ügyesen harcolnak, emellett végre mi szerelhetjük fel őket, nem ők döntik el, melyik fegyvert fogják használni. Jóval több használható fegyverrel találkozhatunk, mint az első részben. Persze az összes kedvenc is visszatért, de mindenből egy kicsit több van, például többfajta gépfegyver és nem kevesebb, mint háromféle Power











Armor. Akik az első részben megpróbálták puszta kézzel harcoló hőst indítani, csalódottan vehették tudomásul, hogy a játék elején még jól ment a karakternek, de a vége felé egyre nagyobb gondjai akadtak. Mivel a pusztakezes harcon is fejlesztettek a készítők, most már lehetséges, hogy egy Bruce Lee kaliberű karakterrel rugdossuk össze az utunkba állókat.

Még egy újításról érdemes beszélni, ez pedig az autó, amelynek segítségével az utazás lényegesen gyorsabb és biztonságosabb. Arról nem is beszélve, hogy a csomagtartóban rengeteg a hely, így a fizikailag gyengébb karakterek is jóval több tárgyat cipelhetnek magukkal, mint az első részben. Egy probléma van csak a járgánnyal, nevezetesen az, hogy az üzemanyagról nekünk kell gondoskodnunk, és ha kifogy a tank, kénytelenek vagyunk járművünket otthagyni a puszta közepén. Ezen kívül rengeteg poénos utalásra lelhetünk programban a valós élet különböző dolgaira, a spagetti-westernektől a Magic: The Gatheringig.

Mi a hiba?

Nem szabad elhallgatni, hogy a játékban rengeteg apró – de annál bosszantóbb – hiba maradt. Ezek a hibák tipikusan olyanok, hogy az ember a haját tépi miattuk, mert nem programozástechinkai, hanem egyszerűen logikai bakik. Ilyen az, amikor az egyik NPC – aki csak akkor hajlandó csatlakozni hozzánk, ha egyedül vagyunk – nem jön velünk, mert valami hiba folytán a program az autónkat is csapattagként tartja számon. Rengeteg a hiba a dialógusokkal is, sokszor egy kérdésre egész más választ kapunk, mint kellene, vagy egy szereplőtől nem lehet olyat kérdezni, amiről biztosan tud. Néhány ajtót nem lehet kinyitni az elektronikus zárnyitó készlettel, de egy hagyományossal igen. Néhány helyszínen az autó fele eltűnik, nekünk csak a csomagtartó marad (még szerencse, hogy a tárgyainkat ki tudjuk szedni belőle). Néha az NPC-k nem engedelmeskednek utasításainknak, sőt, olyan is előfordul, hogy mindenféle előzmény nélkül ellenünk fordultnak a csatában.

Habár a hibák idegesítőek, de szerencsére egyik sem végzetes, így minden RPG-rajongónak bátran ajánlható a Fallout 2 – aki pedig szerette az első részt, annak egyenesen kötelező!



VÉLEMÉNY

Hiába a néhány apró logikai bukfenc és hiba, a Fallout 2 egy nagyon jó játék. A remekül eltalált poszt-apokaliptikus hangulat, a kicsit egyhangú, ám igen részletes grafika, valamint a nagyszerű aláfestő zene és a hangeffektek külön-külön is a monitor elé szegeznék a kalandra éhes játékost. Ha ehhez hozzávesszük a nagyon jól megoldott, körökre osztott harcrendszert, a jó sztorit és a rengeteg használható felszerelést, biztos, hogy a szerepjátékok rajongói nem tudnak majd elszakadni a programtól egy ideig.

Külön érdekesség, hogy a játékot csak felnőtteknek ajánlják! Ez nem véletlen, hiszen a Fallout 2 tele van prostitúcióval, szerencsejátékkal, pornográfiával, kábítószerkereskedelemmel és -használattal, rabszolgasággal, szerződésszegéssel meg sírrablással. Emellett nem láttam még játékot, amelyben ennyit káromkodtak volna (az egyik városlakó egy mondatában háromszor használt egy bizonyos négybetűs angol kifejezést…). Különböző típusú óvszerek lehetnek nálunk, sőt, az egyik képzettség a Káma Szútra névre hallgat… Akit az ilyen dolgok zavarnak, annak nem ajánlom a Fallout 2-t, de mindenki másnak igen, hiszen egy remek játék méltó folytatása, habár ahhoz hasonlóan az ilyen stílusú RPG-k jelmondata erre a programra is alkalmazható: „Utazz érdekes helyekre. Találkozz érdekes emberekkel. Öld meg őket és vedd el tárgyaikat. Kezdd az egészet elölről."

Nincs is más dolgunk, mint egyik kezünkkel megragadni a Pip Boyt, a másikkal egy új tárat lökni a shotgunba, felvenni a szakadt bőrdzsekit, bevágódni az autóba és megindulni az ismeretlen felé!

Caris



MÁSIK VÉLEMÉNY

Érdekes próbálkozás volt az Interplaytól a Fallout, hiszen már hosszú évek óta nem készült olyan RPG, amely a harmadik világháború utáni vad, mutánsoktól és sugárfertőzött területektől hemzsegő világban játszódna. A Fallout azonban megtörte a jeget, és a nagyszerű, Mad Maxet idéző hangulatával nagy sikereket aratott.

A második résznél a készítők a „győztes csapaton ne változtass" elvet követték, és tulajdonképpen csak a játéktér méretének és a szereplők számának növekedésén vesszük észre, hogy egy új játékkal, nem egy kiegészítő CD-vel van dolgunk. Mivel én nem voltam nagyon oda az első részért és a folytatástól grandiózus változtatásokat vártam, nekem csalódás volt a Fallout 2 – de a rajongók biztos szeretni fogják…

Hancu

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P133 • 16 MB RAM
3D-támogatás: –
Multiplayer: –
Dokumentáció: 90 oldal
Extrák: –

Kiadó: Interplay
Grafika: nagyon jó
Hangulat: kiemelkedő
Összetettség: nagyon összetett

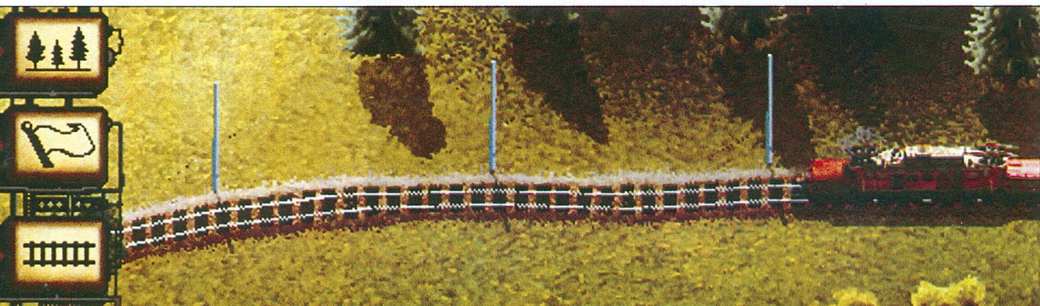
ÉRTÉKELÉS: 88

Railroad Tycoon 2

Megy a gőzös...?

▼ Take 2 Interactive

A Sid Meier név körülbelül annyit jelent a játékprogramok világában, mint Shakespeare az irodalomban. Utánozhatatlan és utolérhetetlen. A mester 1990-ben lepte meg a közönséget a Railroad Tycoonnal, amely hosszú hónapokig elfoglaltságot biztosított az önjelölt (vas)úttörők számára. Ezért is meglepő, hogy a most megjelent második rész munkálatait egy teljesen új csapat végezte Meier közreműködése nélkül. Ígéretük szerint ötleteik pótolták eme hiányosságot is.





mennyiben egy sikeres programot nyolc hosszú esztendő után követ a folytatás, nem bélyegezhetjük pénzhajhásznak a kiadó céget, sőt, még az is megeshet, hogy ennyi év elteltével gyökeres újítások és egyedi koncepció kerül napvilágra. A Railroad Tycoon második részével kapcsolatban azonban felfedezhetünk zavaró körülményeket; ilyen például Sid Meier említett mellőzése (ő valószínűleg nem látta sok értelmét a folytatásnak), vagy a tény, miszerint a MicroProse szintén lemondott privilégiumáról és más cégnek engedte át a forgalmazás jogosultságát. A PopTop Software viszont kitartott a tervei mellett és munkájuknak hála, idén karácsonykor ismét felpöföghetnek monitorjainkra a vasparipák. Lássuk hát, mit is takar a név mögé biggyesztett kettes számjegy!

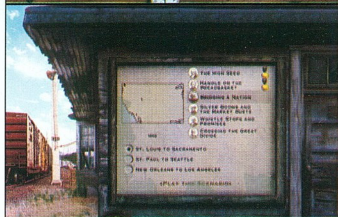
A maximum a minimum

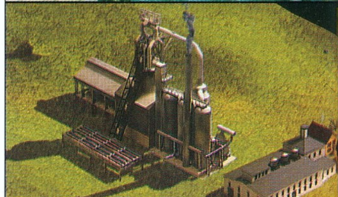
Ami azon nyomban szembeötlik, az az 1024x768-as megjelenítés. Ez ugyan manapság már nem olyan egetverő tény, ám hozzáteszem, ez egyben a program minimális felbontása is! Stratégiai-menedzser programról lévén szó, ez már több, mint figyelemre méltó információ. A stílusnak hála, azért még senkinek sem kell kidobálnia 300 MHz-es processzorát – igazság szerint még egy P166-os is megfelelő platformot tud biztosítani a kielégítő játékmenethez.

Ha egyedül indulunk neki a vasútcsászárrá válás rögös útjának, rögtön választás elé érkezünk: paraméterek beállításával készítünk megfelelő terepet (scenario), esetleg belevágjuk fejszénket a teljes „hadjáratba" (campaign), vagy szabadon engedve fantáziánkat magunk népesítjük be az egész térképet hegyekkel, erdőkkel, településekkel (editor). Scenario módban meg kell határoznunk a térképet, amelyek között Kína és Skandinávia is megtalálható, az 1830–1980 intervallumon belül a kezdés időpontját, valamint az ellenfeleink számát. Utóbbi lehet nulla is, hiszen a győzelmet nemcsak ellenfeleink tönkretétele jelentheti. Minden küldetés elején (beleértve a kampány előre elkészített szituációit is) megismerkedhetünk az elérendő célokkal, úgymint két város között vasútvonal létesítése vagy vállalatunk saját tőkéjének meghatározott méretűre duzzasztása. Ezek – nehézségük alapján – három kategóriába vannak sorolva, értékelésünk pedig attól függ, melyik kritériumcsoport céljait hajtottuk végre a megszabott időkereten belül.

Maga a játék mechanizmusa nem tér el élesen a nyolc évvel ezelőtt kiadott verziótól. Vasút-







vonalakat kell létrehoznunk települések, gyárak, farmok között, hogy a kereslet-kínálat örökös törvényét figyelembe véve gyümölcsöző fuvarokat tudjunk lebonyolítani, egekig növelve ezáltal vállalatunk, no és persze „szerénységünk" vagyonát, reputációját. A piacon viszont hamar megjelennek vetélytársaink hasonló terveket fontolgatva! Ezért sikerünk érdekében több különböző „csatatéren" is megsemmisítő csapást kell mérni ellenfeleinkre. A felülnézeti térképen a járatok meghatározásakor, vállalatunk papírkötegei között a számok tengerében és az értékpapír-piac folyton változó világában egyaránt kiemelkedő munkára lesz szükségünk.

Az élet nem habos torta...

Ebben a játékban már minden megengedett! Könyörtelenül felvásárolhatjuk gyengén muzsikáló partnereink papírjait, majd egy tisztességes (?) ajánlatott téve az összeolvadást is megejthetjük. Az előddel ellentétben kezünket nem köti meg elsőként beindított részvénytársaságunk, mert megfelelő anyagi hát-

VÉLEMÉNY 

Nagy rajongója voltam anno a Railroad Tycoonnak. Micsoda elismerés volt miniszterként visszavonulni az üzleti életből... Ami aggasztott a második résszel kapcsolatban, az a „Merre tovább?" kérdése volt. Már 1990-ben összetett és teljes egészet alkotó játékot kaptunk, ebben a témában furcsának tűnt a folytatás megírása. Előítéleteim ezúttal – sajnos – beigazolódtak. A PopTop emberei nem voltak képesek mérföldkövet teremteni. Szolgaian lemásolták a nagy előd struktúráját, mindössze takaros csomagolásra és néhány további ötletre futotta részükről. De ami csúcs volt az évtized elején, az mára a felejthető kategóriát is nehezen éri el. Pedig próbálkoztak az alkotók. Hangulatos videobejátszások, változatos feladatok és apró meglepetések várnak a játékosokra. Hogy csak egyet említsek: szerelvényeinket rablók keríthetik hatalmukba, megfosztva minket járatunk bevételétől. Mégis azt kell mondjam, kár volt egy ilyen volumenű játék nimbuszát megtépázni ezzel a folytatással.

-csonti-

nak köszönhetően csökkennek a vonal lerakásának költségei, ám részvényeink árfolyamára a pénzügyi körökben nehezen mozgó vezető káros hatással lesz. Az idő előrehaladtával jelentkeznek profik, akik már kizárólag jótékony tulajdonságokkal bírnak, ám – sajnálatos módon – az ilyen emberek tudását kereseti igényük is tükrözi.

Nyugati pu. – végállomás

Vasúti sínjeink lerakásához nem kell sok tehetség, mindössze rengeteg pénz. Egyetlen dilemmánk az egysoros pálya (mint Szibériában) és a kétsoros vonal közötti választás lesz. Itt azt tudom tanácsolni, ne spóroljunk a pénzmaggal, mert a forgalmas szakaszokon nagyságrendekkel nagyobb hasznát vesszük a dupla sínnek. Állomásaink kiépítése már annál izgalmasabb feladat! A megálló nagysága meghatározza a vonzáskörzetet, ahonnan árukat, utasokat tud fogadni, míg a különböző mellék- és kiszolgáló épületek nagyobb hasznot hoznak, karbantartási munkákat vé-









tér birtokában akár újat is alapíthatunk. Pénzügyi zavaraink enyhítésére két alapvető mód létezik. Egy: vállalati kötvényt (bond - nem a 007-es) bocsátunk ki, ennek paramétereit cégünk pillanatnyi helyzetéhez mérten állapítja meg a számítógép. Kötvény értékesítéskor egyébként hitelminősítésünk is romlik (AAA a legjobb, C a legrosszabb), újabb kötvénycsomagot pedig csak jó besorolás esetén adhatunk ki. Kettő: pótlólagos részvényeket hozunk forgalomba (stock), ezt azonban csak dinamikusan fejlődő vállalat képes hatékonyan kihasználni, ugyanakkor megnő a nem saját részvények aránya is, ami lehetőséget teremthet a felvásárlásra. Pénzhez juthatunk még különleges kérések teljesítésekor. Ezek többsége abból áll, hogy bizonyos települést elsőnek kell bekötnünk a vasúthálózatba. Általánosságban elmondható, érdemes az ilyen lehetőségeket kihasználni, mert a lerakott vonal költségeit szinte mindig fedezi a jutalom.

Mint cégünk elnöke, ránk hárul az ügyvezető igazgató személyének meghatározása is. Ennek azért van jelentősége, mert a felvett személyek pozitív és negatív irányba egyaránt képesek változásokat eszközölni. Elképzelhető, hogy menedzserünk mérnöki tanulmányaigeznek, esetleg tárolási kapacitással bírnak. Nem érdemes például egy kizárólag tehénfarmok közelében lévő állomást postahivatallal vagy szállodával ellátni. A víztározó (water tower) és a homokkal töltött torony (sanding tower) azonban mindenhol elkél, hiszen ezek biztosítják mozdonyaink zavartalan haladását. Javító üzemet (roundhouse) szintén iktassunk be néhány állomásra, mert karbantartási munkálatok hiányában gépeink hamar fölmondják a szolgálatot.

A játékba egyébként akárki belevághat, hiszen tudjátok: hív a vasút, vár a...

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P133 • 16 MB RAM
3D-támogatás: –
Multiplayer: 2-32 játékos, internet
Dokumentáció: 170 oldal
Extrák: csak 1024x768 felbontásban fut

Kiadó: Take 2 Interactive
Grafika: nagyon jó
Hangulat: jó
Összetettség: nagyon összetett

ÉRTÉKELÉS

78

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

Az F1RS méltó folytatása

▼ Ubi Soft

Alig egy évvel ezelőtt Formula 1 Racing Simulation néven megjelent egy játék, amely gyönyörű grafikájával, sebességével és remek játszhatóságával magasan kiemelkedett a Forma 1-es játékok népes táborából. Jött, látott és győzött – még a hosszú ideig egyeduralkodónak számító F1GP2-t is letaszította trónjáról. Most, 1998 telén megérkezett a folytatásának kikiáltott Monaco Grand Prix, a legjobb Forma 1-szimulátor felújított és kicsinosított változata...

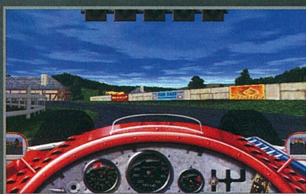


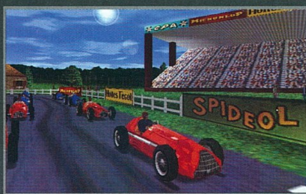
z F1 Racing Simulation a Forma 1-es játékok történelmének fontos mérföldköve: mind minőség, mind élethűség terén olyan magasra tette a mércét, amit az akkoriban rendelkezésre álló eszközökkel nagyon nehéz lett volna túlszárnyalni. Egy év azonban nagyon sok idő a számítástechnika világában, új processzorok és 3D gyorsítók jelentek meg a piacon, így lassan időszerűvé tására, amelyek összességében sokat emelnek a játékélményen. Ha csak ennyiben változott volna a második rész, valószínűleg a megszállottak kis csoportján kívül csak mérsékelt érdeklődésre számíthatott volna, így bevezettek néhány olyan változtatást is, amelyek alapvetően újat hoznak az első részhez képest.

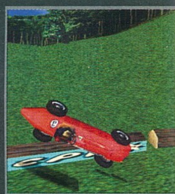
Az első ilyen ötlet az ötvenes évek autóversenye. Láthattunk már ilyet, hiszen októberben jelent meg a Grand Prix Legends, amely önálló programként ugyanezt a célt tűzte ki

A játék másik ötletes újítása a karrier mód. Arról van szó, hogy kezdő versenyzőként először egy gyengébb csapattól kapunk szerződési ajánlatot és egy lassabb autóban kell bizonyítanunk képességeinket. Ha jól szerepeltünk a szezonban, esetleg kaphatunk ajánlatot nagyobb csapatoktól is. A gép folyamatosan nyomon követi eredményeinket, és csak rajtunk múlik, milyen magasra jutunk. A kirúgás veszélye nem fenyeget, gyenge teljesítmény esetén legfeljebb nem kapunk jobb szer-





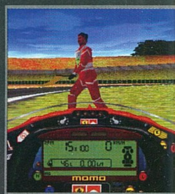












vált a folytatás megjelentetése. A tervezők rengeteg levelet, észrevételt és kritikát gyűjtöttek össze a rajongóktól, és ezek alapján készítették el a mindössze néhány komolyabb változtatást tartalmazó folytatást. A cél egyértelmű: egy rendkívül sikeres terméket (világszerte 400 ezer eladott példány!) szerettek volna a jelenleg rendelkezésre álló technikai megoldások felhasználásával tovább finomítani. Ennek megfelelően nem bajlódtak a menürendszer és az animációk átrajzolásával vagy a töltés alatt hallható zene megváltoztatásával. Annál inkább odafigyeltek viszont a szimuláció szempontjából lényeges apróságok finomí-

magának. A Monaco GP-ben a kezdőképernyőn választhatjuk ki, hogy a modern kor autócsodáival vagy az ötvenes évek szivarjaival szeretnénk versenyezni. Amennyiben az utóbbira esne a választás, a menük a kor szellemének megfelelően kicsit megsárgulnak, beállításokból is kevesebb van, de a verseny azért itt is verseny marad! Négy múzeumba illő autómatuzsálem közül választhatunk, ezek egyikével kell a korabeli pályákon elsőként elérni a célvonalat. Vezetéstechnikailag keményen próbára teszi az embert ez a rész, ám arra mindenképpen jó, hogy megtanuljuk tisztelni a mai Forma 1-es pilóták elődeit...

ződést... Az egyes csapatok autói nemcsak külsőre különböznek egymástól, másképpen viselkednek a pályán, és természetesen a motorok teljesítménye sem azonos. A felfüggesztés bütykölésével bármilyen gépen sokat javíthatunk, de csodákra senki sem képes, ugyanazokkal a beállításokkal egy Ferrari 1-2 másodperccel biztosan jobb köridőt fut, mint egy Arrows. Persze mindezt csak Pro fokozat felett lehet igazán érzékelni, amatőr szinten a leggyengébb autóval is könnyedén megelőzhetjük az éllovasokat.

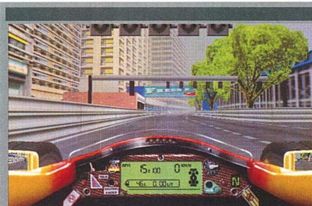
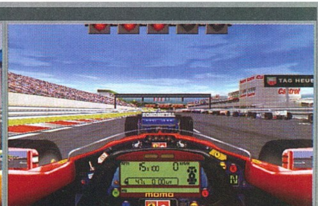
A karrier mód mellett találkozhatunk még a Scenario móddal, amelyben a legváltozato-

sabb szituációk és helyzetek elé állít a játék, ezeket kell megoldanunk. Nagyon ötletes az a megoldás, hogy elmenthetjük legjobb körünket, hogy aztán saját magunk ellen versenyezhessünk. Ilyenkor korábbi teljesítményünket egy áttetsző szellemautó jelképezi, így rögtön láthatjuk, hogy a pályának mely szakaszain mentünk gyorsabban, illetve lassabban. A legszebb az egészben, ha a körrekordunkat jelképező autót a tükörben látjuk; ez azt jelzi, hogy jó esélyünk van csúcsjavításra. A fejlesztők oktató részeket is beépítettek a programba, az egyik ilyen üzemmód segítségével például egy autó folyamatosan előttünk halad, így tanítja meg a pálya ideális íveit. Az sem baj, ha esetleg kicsúsznánk, névtelen oktatónk udvariasan megvárja, míg visszakászálódunk a pályára, és csak ezután folytatja a bemutató kört.

A tartalmi változások mellett érdemes kiemelni, hogy a programot kifejezetten Voodoo2-re és egyéb második generációs 3D gyorsítókártyákra optimalizálták. Ennek megfelelően grafikai téren nagyon sok apró finomítást fedezhetünk fel, amelyek első ránézésre nem annyira feltűnőek, de idővel észrevehető a rengeteg meghatározó részlet. Az autók sokkal kidolgozottabbak lettek, több darabból épülnek fel, így remekül kivehetők a légterelők és egyéb apró alkatrészek. Látszólag a pályák sem változtak, de itt-ott mégis felfedezhetünk új tribünöket, tereptárgyakat és hirdetéseket. Nagyon látványos a hockenheimi pálya első sikánjában elhelyezett kivetítő ernyő, amivel ha szembefordulunk, egy gyönyörű „kép a képben" megoldás szemtanúi lehetünk. Megannyi apróság, amely tovább emeli az amúgy sem gyenge minőségű első rész színvonalát.

A játékmenetben is komoly előrelépéseket fedezhetünk fel, például a pilóták viselkedése is lényegesen különböző. Néhányan agresszíven és határozottan törnek az elsőségre, másoknak viszont szemmel láthatóan csak az a céljuk, hogy be tudják fejezni a versenyt. Vannak versenyzők, akiket nagyon nehéz megelőzni, és vannak olyanok is, akik saját testi épségüket sem féltik egy-egy ív lezárásakor. A programozók kijavították az első rész apró hibáit és sokat fejlesztettek a gép által irányított pilóták boxba állási stratégiáján is. Fontos újdonságnak számít, hogy verseny közben is el lehet menteni a játékállást – a jövőben már nem kell csak azért rövidebb távon indulni, mert nincs két óránk a teljes táv teljesítésére!

Az eddigiek alapján joggal gondolhatná mindenki, hogy megérkezett a tökéletes F1-szimulátor. Sok szempontból igaz ez a kijelentés, az igazi megszállottak azonban biztosan elszomorodnak, ha meghallják a hírt, hogy mind a csapatok, mind a pilóták a képzelet szüleményei. Legalábbis a nevük mindenképpen, mivel a Ubi Soft vezetői inkább a fejlesztésre költötték a pénzüket, mintsem a FIA lassan megfizethetetlen jogdíjaira. Szerencsére a díjak csak a nevekre, nem a teljesítményekre vonatkoznak, így a játékban szereplő csapatok és pilóták mind-mind életbeli párjuk alapján formálódtak. A fantáziadúsan „Team 3" névre keresztelt csapat például a Ferrari megfelelője, és a pilótái a játékban is eszerint teljesítenek. A Forma 1 rajongóinak persze nem elég csak a tudat, hogy kedvencük bőrébe bújhatnak, ők látni is szeretnék az eredetinek megfelelő autócsodákat. A kedvükért hozta létre a Ubi Soft azt a végtelenül egyszerű szerkesztőrendszert, amelynek segítségével mindenki pillanatok alatt lecserélheti az autók, pályák, pilótafülkék mintázatát. Az egészhez mindössze egy rajzolóprogram és némi tehetség szükséges, vagy elegendő kitartás ahhoz, hogy az interneten felleljük a megfelelő file-okat. Természetesen ezek nélkül is élvezetes a program, de mégis jobb érzés Schumacher piros Ferrariját megelőzni, mint egy ismeretlen pilóta ismeretlen típusú autóját...

A „Team 3" eredeti és Ferrarivá alakított pilótafülkéje




A Monaco GP-ben szereplő és az eredeti Minardi pilótafülke




A „Team 3" jellegtelen piros autója és egy Benetton a monacoi hajtűkanyarban

VÉLEMÉNY

Összességében a Monaco Grand Prix jobb, mint az F1 Racing, de véleményem szerint csak a végletekig elkötelezett Forma 1-rajongóknak tud meghatározó újdonságokkal szolgálni. A szimulátor csiszoltabb és élethűbb, de ezt csak azok értékelik igazán, akik komolyan belemélyednek a játékba. Az is fontos szempont, hogy habár az új rész grafikája szebb, de ez nincs arányban azzal a hardverkövetelménnyel, amit a program támaszt a felhasználó felé. A vezetés és az autó bütykölésének élménye mindkét játékban nagyon hasonló, az ötvenes évek autóversenye pedig érdekességnek jó, de ha valakit ez a kor érdekel, annak ott a sokkal komplexebb mű, a Grand Prix Legends. Mindezektől függetlenül a Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 meggyőződésem szerint jelen pillanatban a Forma 1-es programok királya, és ez az F1GP3 megjelenéséig valószínűleg nem is fog változni. Az előbbi eszmefuttatással tehát inkább csak azt próbáltam jelezni, hogy ha valakinek már ott áll a polcán az F1RS és a gépe sem a jelenleg beszerezhető legmodernebb típus, annak nem biztos, hogy a Monaco GP az ideális vétel. Ha viszont a legjobbal szeretnél játszani és a megfelelő hardver is adott hozzá, ne habozz – ez a Te játékod! *td*

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P166 • 32 MB RAM
3D-támogatás: D3D, 3Dfx
Multiplayer: 2–8 játékos
Dokumentáció: kb. 100 oldal
Extrák: könnyen kezelhető szerkesztő

Kiadó: Ubi Soft
Grafika: kiemelkedő
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: nagyon összetett

ÉRTÉKELÉS

90

F16 Multirole Fighter

▼ NovaLogic

A repülés mindig is vonzotta az embert, elég ha csak az ókori Ikarosz-történetre gondolunk. Ezt a vonzalmat próbálja kihasználni a NovaLogic két repülőgép-szimulátora, amelyekben korunk légierőinek két bejáratott, harcban sokat bizonyított vadászát irányíthatjuk: az amerikai F16-ost és az orosz MIG29-est. A cég már 1996-ban kiadott egy hasonló koncepciójú játékot, a Comance RAH-66 vs. Werevolf KA-50-et. A program érdekessége az volt, hogy mindkét harci helikopterrel oszthattuk az igazságot. Ráadásul ha barátainkkal akartuk egymást pusztítani, csak be kellett rakni a Comanche CD-t az egyik PC-be, a Werewolfot a másikba, és már mehetett is a parti. Hasonló felépítésűnek, de kicsit más témájúnak szánták az F16 és a MIG29 párosát is...



Az intro után akár rögtön belevethetjük magunkat a hadjáratokba, érdemes azonban előbb a gyakorló küldetésekkel kezdeni, különben igen rövid ideig fog tartani szárnyalásunk. Legelőször a hangulat kedvéért nézzük meg a filmet, amely bemutatja a gépet, annak múltját és jövőjét á'la Need for Speed. Ettől felvidulva máris nekikezdhetünk a gyakorlásnak. A kiképzés rendkívül korrekt, részletes, egyetlen gond, hogy nincs feliratozás, ezért igencsak oda kell figyelnünk, mit mond az oktatónk. Ha sikerül teljesíteni a feladatokat, máris megkezdhetjük a munkánkat a földgolyó különböző válsággócaiban. Ezek elég szokványos területek: Szerbiában le kell verni az ultranacionalistákat (bár ennek még mindig szinte napi aktualitása van), Libéria-Sierra Leonéban a nigériai csapatokat kell megfékezni, illetve Kongóban, Burmában és Szomáliában likvidálhatjuk az ellenséges haderőt. Szerencsére a helyszínek eredetiségének hiányát feledteti a küldetés előtti részletes eligazítás és az utólagos értékelés. Rendkívül motiváló, hogy a TIE Fighterhez hasonlóan itt is vannak másodlagos és titkos küldetések, amelyek elvégzése esetén tovább emelkedünk a ranglétrán és újabb kitüntetések díszíthetik mellünket. Magunk dönthetjük el, milyen fegyvereket viszünk a bevetésre - ez komolyan befolyásolhatja sikerünket. A fegyverválaszték elég széles, és mivel a rakétáknak/bombáknak súlya is van, nem pakolhatjuk madarunkat a végtelenségig. Wingmanünk szerencsére igen intelligens; ezt ajánlatos is kihasználni, mert egyedül bizony hamar elvérzünk a túlerővel szemben. Társaink egyetlen negatívuma, hogy a földi célpontokkal nem igazán törődnek, így ezek likvidálása ránk marad. A küldetések korunk igényei szerint dinamikus felépítésűek, így például ha az ellenség lelövi AWACS felderítő egységünket, megszűnik a 360 fokos radar, illetve ha megsemmisítik az utánpótlást szállító konvojunkat, a következő küldetéskor bizony híján leszünk a muníciónak. Az ellenség igen sokféle gépet vonultat fel a SU-27-től kezdve a Mirage-ig, ezen kívül földi harci egységekkel is találkozhatunk. A hangeffektek realisztikusak és társaink rádióüzenetei is megdobják a hangulatot. A grafikára sem lehet panasz: hardveres 3D támogatással megfelelően gyors és látványos a játék. A földfelszín ugyan egy kicsit sivár, csak a repülőterek és települések környékén találkozunk tereptárgyakkal. Repülőnk nagyon részletesen kidolgozott: még a HUD-ot is kivehetjük külső nézetből, és ha ellőttük a lőszerünket, valóban csak az üres felfüggesztések maradnak a gépen.







& MIG29 Fulcrum



Ha a szovjet hadiipar eme remekével szeretnénk repülni, csak felinstalláljuk a programot és már kezdhetjük is a hadjáratot. Lévén a program felépítése, szerkezete, irányítása megegyezik az F16-éval, így csak a két repülőgép közötti különbségekre kell koncentrálnunk. A fegyverzet alapvetően eltérő és a MIG teljesen más módon viselkedik a levegőben, más tulajdonságai vannak, mint a Falconnak. A rádióból hallatszó orosz szöveg pedig nagyban segíti a beleélést. Az oroszok oldalán a Kurill-szigeteknél, Ugandában, Szomáliában, Burmában és Tadzsikisztánban harcolhatunk. Összesen mindkét játékban 40 küldetésben bizonyíthatjuk repülési képességünket. Érdekességként meg kell említeni, hogy a programok elkészítésében egy amerikai F16-os, illetve egy orosz MIG29-es pilóta segédkezett: ennek pozitív eredménye meg is mutatkozik a játékban. Szintén nagy előnye mindkét szimulátornak, hogy rendkívül sok valósághű elemet beépítettek a programba, de ha valaki számára ezek túl bonyolultak, kikapcsolhatja őket. Ilyen például a leszállás, amit nyugodtan kihagyhatunk, viszont ekkor jelentős pontszámtól esünk el. Végeredményben mindenkinek ajánlani tudom e két programot, mert mind a kezdőknek, mind a fanatikus szimulátor-rajongóknak hosszú távú szórakozást nyújt.







NOVAWORLD Természetesen mindenféle többszemélyes játékra lehetőségünk van, hálózatban akár 16-an is repülhetünk egyszerre. A két program legnagyobb újítása azonban az, hogy ha van internet-hozzáférésünk, felmehetünk a NovaLogic Novaworld szerverére és akár 128-an is irthatjuk egymást! Ennyi emberrel ugyan nem volt szerencsém találkozni, mindenesetre 25-30 játékos esetén egy csepp lassulást, egy pillanatnyi akadozást sem tapasztaltam. Egyelőre deathmatch-et lehet játszani, ekkor csak gépágyúnk van, ez – szerintem – hamar megunható. Az érdekesebb dolog a RAW, amikor a játékosok két csapatra válnak, és mindketten egy-egy bázissal rendelkeznek; a cél természetesen az ellenséges bázis lerombolása. Itt azt is megválaszthatjuk, hogy légi harcra alkalmas fegyvereket, vagy inkább bombákat akarunk magunkkal vinni.

VÉLEMÉNY



Habár nem egy populáris műfaj a szimulátoroké, ez a stílus mégis meg tudja fogni az ember fiát, amennyiben minőséget nyújt és az életszerűség nem fordul át az agyonbonyolított irányításba. Ez itt szerencsére száz százalékosan bejött: egy teljesen szimpla joystickkal nyűttem a játékot – ennek ellenére nem kellet még tíz ujjat növesztenem a kezeimre a kényelmes irányításhoz. A grafika roppant látványos, ilyenkor érzi az ember, hogy mennyit is nyújt valójában a 3D gyorsítókártya – mind effektek, mind sebesség terén. Néhány apró momentum a játékban, amely magasan az átlag fölé emeli: a földi légelhárítás, a SAM egységek mellett levő légvédelmi ágyúk (FLAK), amelyek füstpamacsai a levegőben nagyon valósághűvá teszik a harcot, ráadásul veszélyesen hatékonyak is! Ha lelövik a gépünket, katapultálhatunk, ez is igen látványosan és precízen megoldott: először csak a pilótaszékkel repülünk, majd kinyílik az ejtőernyőnk és lassan elkezdünk lefelé szállingózni. Olyan dolgokra is ügyeltek a programozók, hogy amikor kilövünk egy rakétát, indításkor a kilövés ereje egy picit megbillenti a gépet. Ha nagy méretű bombáink egyikét ledobjuk, a másik oldalon lévő lehúzza a gépet abba az irányba egészen addig, amíg ki nem oldjuk. A stratégiailag lényegtelen épületeket is kilőhetjük, ráadásul erről ugyanúgy tájékoztat a program, mintha egy fegyverraktárat robbantottunk volna fel. Igazi csemege az éjszakai küldetés; van valami utánozhatatlan romantikája annak, amikor az ember elhúz a csillagos ég alatt és farkasszemet néz a holddal – majd kilő néhány SU-35-öst! A küldetések érdekesek és rendkívül változatosak: a kedvencem a kurill-szigeteki válság, ahol az oroszok a saját lázadóik ellen harcolnak az amerikai erők segítségével. Jó ötlet az intelligensen megoldott időgyorsító opció is: elég csak egy nagyobb rántás a joystickon és máris megszűnik a gyorsítás. Hab a tortán a küldetésszerkesztő, amellyel végtelen mennyiségű újabb missziót gyárthatunk. Azt hiszem, minden együtt van egy jó repülőgép-szimulátorhoz: grafika, sebesség, élethűség, kezelhetőség, hangulat – mind kiemelkedő. Ugyanakkor a bekapcsolható segédfunkciók miatt a nem fanatikus játékosok is találnak benne sikerélményt.

UHU

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P133 • 32 MB RAM
3D-támogatás: 3Dfx
Multiplayer: 2–128 játékos, internet
Dokumentáció: 2x90 oldal
Extrák: Mig29–F16 elleni multiplayer játék

Kiadó: Novalogic
Grafika: nagyon jó
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: nagyon összetett

ÉRTÉKELÉS
84

WORLD

"...és midőn egy csillag vezeté az bölcseket az ígéretnek földjére, hol meglelék az minden földi jóknak forrását, és lőn nagy csodálkozás és szájaknak tátása..."

Nostradamus 114.6.2

Szereted a meglepetéseket ?
Ha nem, gondoskodj róla, hogy biztosan kedvenc játékod lapuljon a fa alatt.
Csomagküldés éjjel-nappal, az ország minden pontjára.

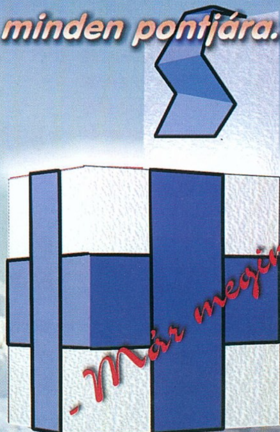
Átrium Mozi
1024 Bp. Margit körút 55
Tel.: 316-0186

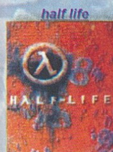
Újlaki Üzletház
1036 Bp. Bécsi út 34-36
Tel.: 250-5200/122

Mammut Üzletház
1022 Bp. Lövőház u. 8
Tel.: 345-8141

Újpesti Centrum
1041 Bp. István u. 10
Tel.: 369-5155/61

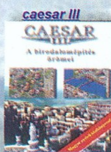
Alfa CD Center
1148 Bp. Örs Vezér tere
Tel.: 2222-350



half life


fifth element

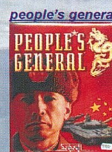

tomb raider III


caesar III


grand prix legends


settlers III


grim fandango


people's general


101 Kiskutya	9880	Dark Earth	5880	Hardline	1990	Sub Culture	5880
Age of Empires	11880	Dark Omen	5880	Hexplore	9880	Team Apache	9880
Andretti racing	4880	Dark Reign	3880	Hupikék Törpikék 2	7990	Test Drive 4	5880
Archimedean Dynasty	3880	Deadly Games	4880	IF22 Raptor	8880	Test Drive Off Road	9880
Armor Command	9880	Deathtrap Dungeon	9880	Incoming	11880	Tex Murphy Overseer	9880
Armored Fist 2	4880	Diablo	9880	Incubation	3880	Theme Hospital	3880
Backgammon	2880	Diablo - Hellfire	6880	Int. Rally Champ.	7880	TOCA Touring Car	9880
Balance of Power	2880	Dragon Lore 2	4880	Jedi Knight	9880	Tomb Raider 2	6880
Battlespire	6880	Dreams to Reality	4880	JK - Mysteries of Sith	2880	Total Annihilation	3880
Battlezone	8880	Duke 3D Atomic	9880	Joint Strike Fighter	4880	Turok	5880
Black Dahlia	9880	DUNE 2000	7880	KKND Classic	2880	Under Killing Moon	4880
Blade of Destiny	4880	Dungeon Keeper	5880	Longbow 2	9880	Unreal	9880
Blade Runner	5880	F1 Racing (Ubisoft)	9880	Lords of Magic	9880	Uprising	9880
Blaster	2880	F-15 Jane's	5880	Lula	9880	Warlords 3	9880
Legacy of Kain	3880	F22 ADF	7880	M1 Tank Platoon 2	9880	W. C. Prophecy	5880
Bycicle Classics	1480	Fallout	7880	MAX 2	9880	Wing Commander IV.	4880
C&C - Sole Survivor	9880	Fifa Soccer '98	8880	MDK	8880	Wipeout 2097	9880
Carmageddon	5880	Fighting Force	6880	Mech Commander	11880	Wizardry Nemesis	7880
Carma Splat Pack	3880	Final Fantasy 7	9880	Megapak 9	9880	World Cup '98	6880
Ch. Manager 97-98	7880	Flying Corps	3880	Megasixpak	5880	Worms 2	8880
City of Lost Children	4880	Flight Unlimited 2	4880	Micro Machines 3	9880	X-Com Apocalypse	9880
Comanche 3	9880	Forsaken	4880	Might & Magic VI.	6990	X-Com Interceptor	9980
Command & C WIN 95	9880	Grand Theft Auto	9880	Monkey Island 1-2	4880	Xenocracy	9880
Commandos	9880	Heart of Darkness	9880	Starfleet Academy	3880	Z	1880
Croc	4880	Heavy Gear	9880	STARCRAFT	6880	Zork Trilogy	9880

KÉRD RÉSZLETES ÁRLISTÁNKAT LEVÉLBEN, TELEFONON, VAGY E-MAILBEN

FIFA 99

Világ labdarúgói, egyesüljetek!

▼ Electronic Arts

A World Cup '98 a FIFA-sorozat legutóbbi tagja az EA Sports eddigi egyik legsikeresebb terméke lett világszerte, Magyarországon is több ezer darabot adtak el belőle, máig tartva a rekordot a PC-s játékok között. Az Electronic Arts nem bízza a véletlenre a sorozat további sikerét – 1997 novembere óta hetven ember dolgozik azon, hogy újdonságokkal és különféle javításokkal egy újabb sikerprogram szülessen.



korábbi években a grafikus hardver olyan mértékben fejlődött, hogy már ennek minél jobb kihasználása elegendő munkát jelentett a fejlesztőknek – ebből számos látványos újítás adódott. A textúrázott poligon-játékosok és a motion capture technika debütálása, majd a 3D gyorsítók támogatása mindenkit elkápráztatott a '98-as verzióban. Azóta azonban nem történt hardvertéren ilyen jelentős változás, így a játék belső értékeinek fejlesztésére helyezték a hangsúlyt.

Grafikai téren igazi újdonságnak csak a Vertex Lighting névre hallgató új fényforrás-kezelő rendszer számít, amely révén a program minden egyes játékos testén dinamikusan számolt árnyékokat jelenít meg. Az adott pillanatban megjelenített árnyékolásnál a program a nap állását és a stadion belső megvilágítását is számításba veszi, sőt, az egyes tribünök által árnyékba borított játékosok és játéktér is akkuratusan kerül megjelenítésre. Emellett a grafikus engine-ben jelentősebb változás nem történt, inkább a kód optimalizálására törekedtek. Többek között – az NHL 99-hez hasonlóan – itt is lejjebb vették az egyes játékosokat felépítő poligonok számát, hogy ezáltal a frame rate-et feljebb lehessen húzni. Ez a módosítás erősen érezkelteti a hatását a játékon, amely sokkal pergőbb lett általa. A poligonszám redukálása mellett annyiban módosították a játékosok modelljét, hogy a valós életbeli magasságuknak megfelelő figurák kerültek be a játékba – hétezer játékos esetén nem kis munka lehetett ezen adatok felvitele, összehangolása. Az EA Sports csapata mindig ismert volt elszántságáról a motion capturing terén – most is igyekeztek a maximumot kihozni a technikából, és így a lehető legélethűebb mozgás-animációt megvalósítani programjaikban. Újdonság a fejlesztőktől ezen a téren, hogy első ízben próbálták meg egyidejűleg több embert és a közöttük lezajló reakciókat gépre vinni. Így már elég jól modellezhetővé vált például egy büntetővel záruló rossz becsúszás, ahol a vétkes még vitatkozik is a bíróval. A játékban az animációt tovább finomították, most már 4-500 képkockából áll egy-egy mozgássor, így igen folyamatosak lettek a játékosok mozdulatai a képernyőn. Hogy még inkább élethű legyen a megjelenítés, ezért a játékosok most már automatikusan a labda felé fordítják a fejüket. Emellett nagyon fontos, hogy a focisták élethűen tudják forgatni törzsüket is, így valós hatású testcselek is kivitelezhetők. Természetesen nem hiába csalogatták be a sztárokat a stúdióba a fejlesztők, egyes területeken jelentősen kibővítették a mozdulat-adatbankot: a játékosok most már képesek mellel is levenni a labdát, ráadásul ha ekkor egyidejűleg még a felsőtestünket is elfordítjuk, akkor a védő máris mögöttünk loholhat. Idén láthatóan sokat dolgoztak a középpályán zajló játék élethűbb megvalósításán is – számos új cselvariáció és védői ellenakció került a játékba. A kapusok mozgását és az őket dolgoztató algoritmusokat is javították, így idén már félautomatikus kapusok hosszú kifutásaiban gyönyörködhetünk. Az alaphelyzeteket egyedül is lereagálja a hálóőr, de utasíthatjuk is, hogy rohanja meg a kapu felé törő csatárt. Ez sok kritikus helyzetben az egyetlen megoldás a gól elhárítására, de persze sok veszélyt is hordoz magában... A komplex mozgáskombinációkhoz visszaugorva elmondható, hogy természetesen ezeket a program bármikor képes megszakítani, így nem





VÉLEMÉNY 

A FIFA 99-cel az EA Sports ismét minden téren nagyot ugrott előre, így a konkurenciának valami nagyon nagy ötlettel kell előrukkolnia ahhoz, hogy elhódíthassa a pálmát a fociprogramok új királyától. Nehéz volt elhinni, hogy a World Cup 98 után még újat lehet hozni a labdarúgással foglalkozó játékok terén – de az EA Sports újra bebizonyította, hogy nem ismer lehetetlent! A sportprogramokat lassan az akció-kategóriából át kell „telepíteni" a szimulátorok közé, mert ez már tényleg a labdarúgás taktikai és stratégiai részének tökéletes szimulációja!

Charlie

lett a játékból interactive movie, továbbra is 100 százalékosan tudjuk irányítani a játékot és azon belül játékosainkat.

A FIFA 99 fejlesztésénél az egyik elsőrendű szempont és cél a szimuláció minél teljesebbé, élethűbbé tétele volt. Az ellenfelek és saját csapatunk játékosainak mesterséges intelligenciáját egyaránt feljavították, különösen odafigyelve arra, hogy bizonyos helyzetekben és a pálya egyes részein a játékosok eltérően reagálnak – más agresszivitással küzdenek a védők a középpályán, mint a saját kapu közelében, és az egyes posztokon játszó játékosok is másképpen kell viselkedjenek. A programban végre csapattársaink is jól helyezkednek, így elfelejthetjük az „egyszemélyes csapat" megszokott előretöréseit – most már csapatban, összjátékban kell gondolkodnunk. Társaink nem némán asszisztálnak góljainkhoz, hanem helyezkednek, így sokszor megjátszhatóak.

Szintén a szimuláció témakörébe tartozik, hogy milyen szinten és mely ligákat dolgoz fel egy program. Ebben a FIFA 99-nek nem sok szégyellni valója van: a hivatalos FIFA-licensz birtokában a világ 246 legismertebb csapatának 7000 (!) játékosa került be a játékba eredeti névvel és legfrissebb adataival. A fontosabb ligák (az angol, holland, német, francia, olasz, portugál, spanyol, belga, skót és svéd) teljes













MÁSIK VÉLEMÉNY 

Szerintem egy picit elsietették az Electronic Artsnál a FIFA 99 kiadását. Túl kevés idő telt el a World Cup 98 óta ahhoz, hogy az EA Sportstól megszokott ugrásszerű fejlődést mutassa a játék az előző részhez képest. A játéktechnikai fejlődés, az irányítás csiszolása, a felfrissített adatbank és új motion captured mozdulatok nekem nem tudják azt az élményt megadni, mint amit az előző epizód a világbajnokság hangulatával. Lehet, hogy ez nem is igazán a program érdeme volt, és 2002-ig kell várnom arra a játékra, amely átveszi a World Cup 98-tól a koronát – a FIFA 99 inkább a fanatikus rajongóknak készült, nem a széles tömegeknek.

Hancu

csapatállománya mellett brazil és amerikai csapatok kaptak helyet a játékban, emellett ötven egyéb ismertebb európai klub is bekerült. A magyar csapatok közül az UTE és az MTK képviselheti a hazai színeket. Az egyes bajnokságokban való indulás mellett természetesen a fontosabb kupaküzdelmek sem maradhattak ki a játékból, sőt, a készítők összeállítottak egy európai szuperligát is, amelynek terveiről a nyáron szivárgott ki némi információ. Ezek szerint 2000-től a leggazdagabb európai labdarúgó-klubok egy egymás között zajló bajnokságot rendeznének, amely párhuzamosan futna a hazai ligák küzdelmeivel. Az új liga mérkőzései szerdánként kerülnének megrendezésre, már emiatt is erős konkurenciát jelentve a Bajnokok Ligája és a többi hagyományos kupasorozat mérkőzéseinek.

Egy ilyen szintű játék természetesen nem él meg egy komoly statisztikai háttér, folyamatosan frissített játékos-adatbank nélkül. Az EA Sportsnál egy úriember csak azzal foglalkozik, hogy a világ minden tájáról begyűjtse és feldolgozza az összes labdarúgással kapcsolatos adatot, és ezekből egy adatbázist építsen fel a játék számára – az ő kezében van tehát a sztárjátékosok és -csapatok létrehozásának és eltörlésének joga, legalábbis a számítógépen. Az általános információkon felül (poszt, kor, magasság, súly és kinézet...) még 19 kategóriában vezet a program statisztikákat. Mindezek folyamatos frissítése révén áll fel a virtuális focivilág játékos-állománya, ennek köszönhető, hogy a programban szereplő csapatok játékereje megfelel a valóságnak.

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P166 • 32 MB RAM
3D-támogatás: Direct 3D
Multiplayer: 2 játékos, internet
Dokumentáció: 80 oldal
Extrák: –

Kiadó: Electronic Arts

ÉRTÉKELÉS

Grafika: kiemelkedő
Hangulat: kiemelkedő
Összetettség: közepes

89

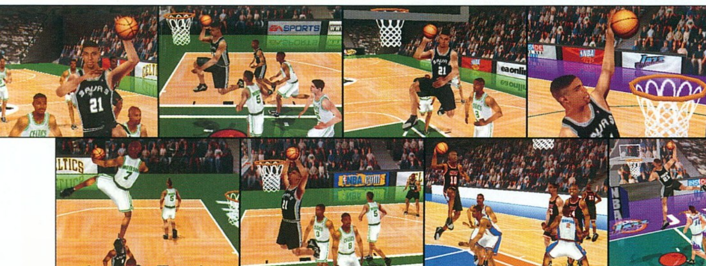
NBA Live 99

A fekete bárány visszatérése

▼ Electronic Arts



z EA Sports triumvirátusán belül már három éve az utolsó helyen szerepelt az NBA Live aktuális része. A játék grafikájával és hangulatával sosem volt gond, de valahogy nem állt össze olyan egységes egésszé a játék, mint a FIFA Soccer és az NHL Hockey vele egy időben megjelent epizódjai. Gondok voltak a játék irányításával, mert a kamera sokszor csak kullogott az események után, és a meccs átláthatósága is csorbát szenvedett a grafikai extravagancia miatt. A fejlesztők természetesen odafigyeltek a játékosok által reklamált problémákra, és megpróbálták a programot úgy átalakítani, hogy ugyanolyan élvezetes legyen, mint pl. az NHL Hockey. zóknak is kedvenc eszköze, így idén újabb NBA-sztárt, Antoine Walkert digitalizálták le, aki a Boston Celtics, az NBA All Stars csapatát is megjárt híresség. A rá jellemző fürge mozdulatok mellett néhány új zsákolás és egyéb mozgás is rögzítésre került. Az ismert játékosok speciális mozdulatai most már teljes körűen benne vannak a játékban, ezeket az eredetivel megegyező arcokkal és a valóságnak megfelelő testfelépítéssel kombinálva szinte életre kelnek a játékosok a képernyőn. A FIFA 99-ben debütált dinamikus fénykezelés és árnyékolás természetesen az NBA 99-nek is részét képezi, így a mezek és a parkett tükröződése és árnyalása sosem látott mértékben közelíti meg a valóságot. A közönség oly sokat kritizált sematikus megjelenítésének változtatására is maradt egy kis energia, és az NHL 99-ben már látott digitalizált, egyenként a nézőtérre ültetett szurkolókkal töltötték fel a stadiont, ami sokkal látványosabb, mint az eddigi kísérletek. A közvetítések hangulatának visszaadására is törekedtek a fejlesztők, ezért használták fel a játékban az NHL 99-ben már megcsodált új, dinamikus kameraváltásokat a játék alatt, és főleg annak szüneteiben.





Mivel mára – a 3D gyorsítók támogatásának hála – grafikai korlátok nemigen léteznek a játékok számára, így összpontosítani lehetett a játékmentre (ami nagyon ráfért már a sorozatra). Az idei grafikai újítások egy része is kettős céllal készült – kisebb mértékben a látvány javítására, mint inkább a játékmenet támogatására. Ezek közül is kiemelkedő a játékosok mimikájának profi megvalósítása és annak aktív felhasználása. Minden egyes játékos 30 különféle arckifejezéssel rendelkezik, hogy az éppen aktuális hangulatot ki tudják fejezni. Ha éppen hárman szorongatják a palánk alatt a centerünket, nem meglepő, ha grimaszokat vág, és valószínűleg nem érdemes neki passzolni, míg el nem szabadul a védői fogásból. Más helyzetben, kosár elérése után viszont nem nehéz leolvasni a társunk arcára kiülő örömöt. Az NBA alapvető jellemzője, hogy gyakorlatilag minden egyes játékos sztárnak számít, így nagyon fontos, hogy felismerhető legyen a játékban. Ennek érdekében mindent megtettek a fejlesztők. A mimika így nem a FIFA 99-ben alkalmazott Face Toollal, alapelemekből felépített arcokon jelenik meg, minden játékos a valós arcát „kapta vissza" a programban, és ezek módosulnak a fentebb említett módon. A hatás nagyon meggyőző, egyúttal sokatmondó. A motion capture technika az NBA 99 fejlesztésén dolgo-

Sokan emlékezhetnek még, hogy tavaly az irányítás kb. három emberre lett tervezve, annyi gombot találtak ki az extra mozdulatok kezelésére. Ez a komplexitás egy ilyen gyors reakciókat igénylő sportnál lehetetlenné tette a normális játék kialakítását, pontosan az ellentétét érték el, mint amit szerettek volna – az egész támadójáték kapkodó lett. Idén jelentősen leegyszerűsítették az irányítást , és sokat dolgoztak azon, hogy csapattársak is sokkal taktikusabban helyezkedjenek, reagáljanak az eseményekre. A Read-and-React névre keresztelt mesterséges intelligencia révén az egyes játékosok elég okosak ahhoz, hogy egymaguk is helyzetbe kerüljenek, ami a kosárlabdánál alapvető. Enélkül a passzjáték könnyen pótcselekvéssé válhatna és a játék értelmét vesztené.

Az NBA Live 99-cel végre megtalálták a fejlesztők a helyes utat, és a kiváló grafikai kivitelezés mellett a játékmenetre is komolyan odafigyeltek, ami nagyon jót tett a programnak: az NHL- és a FIFA-sorozat szintjére emelte az NBA-t.

Charlie

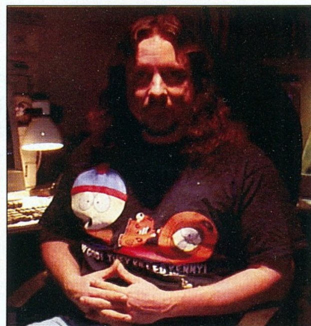
TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P166 • 32 MB RAM
3D-támogatás: Direct 3D
Multiplayer: 2–8, internet
Dokumentáció: 40 oldal
Extrák: –

ÉRTÉKELÉS

Kiadó: Electronic Arts
Grafika: nagyon jó
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: összetett

87



A pályatervezés művészete

Levelord titkai – 2. rész

A következő cikket eredetileg a PC Games 1998. októberi számába írta Levelord, de – akárcsak az előző cikkénél – nem akarta, hogy a magyar olvasók kimaradjanak belőle. A következőkben a SiN Jungle nevű pályájának tervezési műhelytitkaival ismerkedhettek meg.

A Jungle fejlődési szakaszai

A pályatervezés olyan, mint a főzés... nem kerüli el a játékos figyelmét, hogy az eredmény jó vagy rossz. Egy gyengén megszerkesztett pálya olyan, mint a félig nyers étel. Ugyanígy egy túldíszített pálya annyira leterheli a játékost, akárcsak egy túlfűszerezett főfogás. Most szeretném bemutatni egy pálya fejlődésének teljes történetét, hogy megmutassam, hogyan készül egy levelordi pálya. A Sinben található Jungle Pass pályát használom fel a bemutatáshoz, amit azért választottam, mert egyszerű, mégis minden fontos fogalom megtalálható benne, amely szükséges egy jó pályához.

Lord of the Jungle

A pályatervezőket két nagy csoportba lehet sorolni: vannak olyanok, akik előbb elkészítik az összes alapozást majd ezután ezt finomítják, illetve olyanok, akik a legkisebb részletekkel kezdenek foglalkozni, majd ezt állítják össze egy egységes egésszé. Az első csoport módszere hasonlít a föntről lefelé (top-down) programozáshoz; az első tervek alkotják a pálya alapját , majd miután nagyon sokszor átfésüli az ember, egyre több részletet tud hozzáadni. A föntről lefelé építkezők (bottom-up módszer) viszont minden egyes helyet megvizsgálnak, ahogy végigmennek a lehetséges utakon. Mindkét módszernek megvannak az előnyei, így az a legjobb, ha az ember a természetére bízza a választást. Régi bitvadász lévén, én a top-down módszert kedvelem jobban és a következő példákban is eszerint fogok eljárni.

Mindkét megközelítési módhoz feltétlenül szükséges, hogy jól fel legyél készülve és rengeteg időt tölts el a pálya megtervezésével, mielőtt bármihez is hozzákezdenél. Ez így jól hangzik, de néha előfordulhat, hogy „elszáll" az ember a pálya készítése közben. Az alapok lerakását viszont be kell osztanunk idő szerint. Tisztázni kell a pálya témáját és helyszínét, amelyeknek olyan érdekesnek kell lenniük, hogy az egész pályán végighúzódhassanak, ne csak néhány helyszínen. Gondolj csak bele, mennyi pályát láttál már, amelyek önmagukban nagyszerű, de rendszertelen helyszínek véletlenszerű összeválogatásai voltak... Ne kövessd ezt! Közvetlenül a pálya témájához kapcsolódva szükséged lesz egy alap tex-

túra-készletre. Még egy nagyon fontos dolgot el kell döntened az elején: a pályádat egyszemélyes vagy multiplayer szintnek szánod-e.

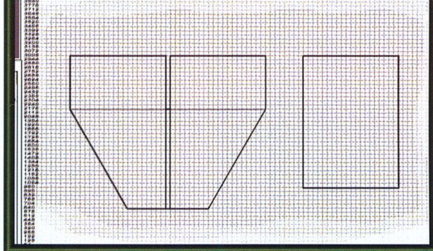
A tervezés részeként néhány pályakészítő először papírra veti a pályákat, míg mások csupán a képzelőerejükre bízzák magukat. Én ritkán tervezek meg egy egész pályát papíron, mert egy két dimenzióban lerajzolt pálya két dimenziósként is fog működni. Azt is észrevettem, hogy ami egy pályát igazán izgalmassá tesz az mindig olyan ötletekből származik, amelyek csak akkor jutottak az eszembe, amikor már a pálya valamelyik részével kész voltam. Mindezek ellenére a pályák főbb alkotóelemeit lefirkantom egy füzetbe, mielőtt elkezdeném szerkeszteni.

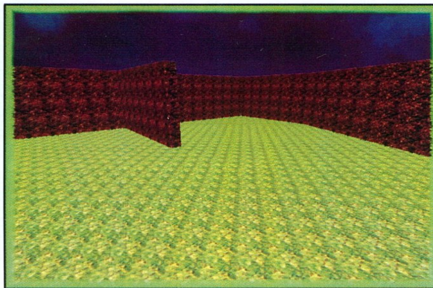
Minden pálya legalapvetőbb megjelenése/megjelenési formája a textúrakészlete, ezért különös figyelmet kell szentelni neki. Tulajdonképpen az egész pályának a központjában a falakat, a mennyezetet és a padlót alkotó textúrák helyezkednek el. Mint egy jó öltöny egy munkamegbeszélésen, az első benyomást a legtöbb játékos számára a jó és helyesen felhasznált textúra adja. Akkor is ha saját, és akkor is ha már előre elkészített textúra-készletettel dolgozol, mindig győződj meg róla, hogy a pálya témájához illőt használsz-e. Egy kicsit előre kell gondolkoznod és biztosnak kell lenned abban, hogy megvan-e a teljes textúra-készlet. Ez főleg a fejlesztés vége felé fontos, amikor a részletekkel kell foglalkozni.

Kezdjük a textúrákkal!

Egy másik fontos és átfogó szempont a megvilágítás. Hacsak nem játszódik az egész pálya belső térben, ami igencsak ritka, meg kell adni egy nagy fényforrást. A Jungle pályánál a legtöbb fényt a hold adja az ég textúrájáról. Most kell megadni a pálya alap megvilágítását is, de ne tölts túl sok időt ezzel, hiszen nem tudhatod, milyen drasztikus földrajzi változások következhetnek be a későbbiekben. A textúrák kijavítása másodlagos dolog, de a megvilágítás realisztikus ábrázolása mind esztétikai, mind funkcionális okokból nagyon fontos. A megvilágításnak dramatikusnak kell lenni, erős kontrasztokkal és sok éles árnyékolással.

Szintén itt kell döntenünk a pálya útvonaláról. Ez persze attól függ, hogy egyszemélyes vagy multiplayer játékra szánjuk-e, de tulajdonképpen mindkettővel lehet foglalkozni kisebb-nagyobb mellékhatásokkal. Általában az egyszemélyes pályák útvonalvezetése lineáris, míg a multi-











playeré inkább körkörös. Ez a téma megérdemel egy külön cikket, mivel a pálya minden aspektusával kapcsolatban van, így a földrajzzal, a karakter és a tárgyak, fegyverek elhelyezésével, illetve a mérettel. A cikket garantálom, most hadd mondjak egy jó tanácsot: ezt a leckét leginkább a mélyvízben lehet megtanulni... Ha jó egyszemélyes pályát akarsz szerkeszteni, tanulmányozd azokat a pályákat, amelyek tetszettek, és különös figyelmet szentelj azok felépítésének. Ha viszont multiplayer pályát készítesz, sok deathmatch-cset kell játszani, és közben persze arra figyelni, hogy mitől jó a pálya.

A második lépcsőfok

De térjünk vissza a kéznél lévő pályához... ahogy a fejlesztés közepéhez érünk, nem árt, ha a pályát fejlődési szakaszokra bontjuk. Készíts másolatokat a pályáról, nagyon hasznos lehet. Nemcsak egy esetleges szerkesztői- vagy rendszerhibakor jön jól ez az elmentett állás, hanem arra is jó, hogy visszalépj egy előző szakaszba. Gyakran jövök rá a pálya készítésének kellős közepén, hogy drasztikus változások szükségesek. A példánknál maradva: rájöttem, hogy az egész Jungle szint nem illik össze a Sin története által meghatározott játékmenettel, így módosítottam rajta. Később vissza akartam hozni a legtöbb kitörölt részt, és nagyon örültem, hogy volt egy backup verzióm...

Jó, ha kéznél van...

Nyomatékosan ajánlom néhány előre gyártott elem felhasználását az egész pályához. Én mindig kéznél tartok néhány készlet kazánházat, előcsarnokot és más hasonló dolgokat, amikor szerkesztek. Sok tervező attól fél, hogy olcsónak fogják találni, ha „kölcsönvett" elemeket használ, de szerintem ez csak jót tesz a pálya minőségének. Természetesen ahhoz, hogy ne tűnjünk kommersznek, nagyon óvatosnak kell lenni és elegendő számú másolatot kell biztosítanunk. Mindegy, hogy a bottom-up vagy a top-down módszert követed, a részleteket nagyon lassan add hozzá a pályához és gyakran ellenőrizd a frame rate-et. Sokkal könnyebb nem berakni egy csomó nagyszerű (de frame rate-et visszahúzó, ezzel a játszhatóságot rontó) részletet, mint utána kivágni. Bár ezt elég gyakran tanácsolom, be kell vallanom, hogy sok részletet én is a pályafejlesztés vége felé szedek ki. Ez a

művelet gyakran szívfájdító és úgy érzem, mintha a fogamat húznák, de meg kell értenünk: a játszhatóság fontosabb a látványnál...

FIGYELJ A FRAME RATE-RE!

A Jungle pályához ezen a ponton kezdem hozzáadni a hegysémáimat, a csúszós talajokat és vízi utakat. Az első lépés a környező hegyek létrehozása. Ezeknek nagyon egyszerűeknek és sokszögű felületen elhelyezettnek kell lenniük. Textúráját kettő, három, esetleg több összetevő adhatja össze attól függően, hogy milyen messze van a játékostól (a textúra kifeszítésének titkát az előző cikkemben magyaráztam el). Alapvetően ez ment meg a frame rate megrekedésétől és ezt minden olyan felületnél lehet használni, amelytől a játékos megfelelően messze van.

EGYSZERŰ, DE NAGYSZERŰ

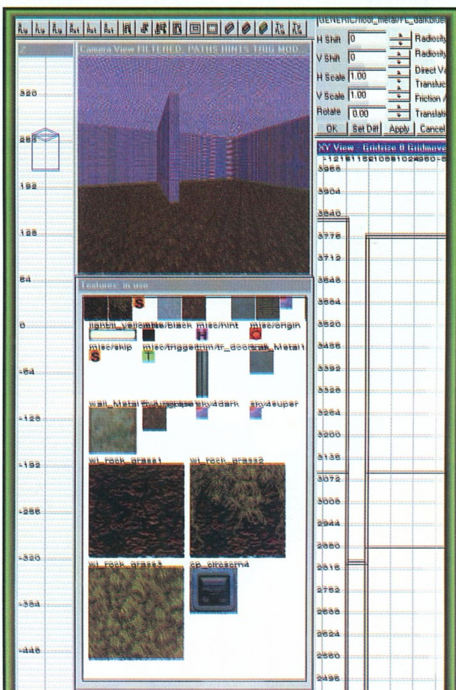
Ha már elkészültek a pályát körülvevő hegyek, hozzáadom a kisebb hegyeket, dombokat és füves lejtőket. A készítés alatt a célul kitűzött frame rate-re nagyon oda kell figyelni, így a környező hegyek megjelenítése nem emészt fel sok processzoridőt. A hegyek legyenek egyszerűek és szabálytalanok. Gyakran megdöbbenek, milyen jól tud kinézni egy egyszerű séma, miután megvilágítom és árnyékot adok neki. Ne engedd, hogy ez a szerkesztői „durvaság" elrémítsen! Az egyszerűség mellett próbálj meg olyan szabálytalan lenni, amennyire csak lehet, hiszen a természetben nagyon kevés szabályos vonal létezik.

A TÚLDÍSZÍTETTSÉG MEGÖLHETI A JÁTSZHATÓSÁGOT

A következő lépés a Jungle tervezésében a kedvencem: a funkcionális dolgok hozzáadása: ezek az olcsó kis trükkök, amelyekre a játékos felfigyel és amire aztán kiszalad a száján a „tyűha!". Ezek magukba foglalják az összes auto-player pályaelemet, amelyeknek az a sajátosságuk, hogy előre tudjuk, hogyan fog a játékos csapdába esni. A Jungle Pass sajnos kevés lehetőséget nyújt a gépeknek és szerkezeteknek erre. A környezet viszont felkínál helyeket a különféle csapdáknak, mint például egy kiemelkedő erődítmény, amely egy gépfegyvert forgat körbe egy pálmafa takarásában. Sok jó hely létezik az elrejthető csapdáknak, a forgatható páncéltornyoknak vagy a titkos fegyvereknek. Egy másik, kimondottan a dzsungelhez tervezett csapda a hip-hop akadálypálya. A dzsungel rengeteg helyet nyújt az olyan természetes akadályoknak, mint a lezúduló lavinák, vízesések, kifeszített kötelek, tigrisvermek és a futóhomok... kevés munka, sok lehetőség – kívánni sem lehetne jobbat!







Lenne egy külön megjegyzésem a mozgó objektumokhoz. Már a tervezés nagyon korai szakaszában nagy figyelmet kell fordítanunk a részletekre. Hitelesnek kell lenni, mert minden, ami mozog a pályán, jobban odavonja a játékos figyelmét... hiszen éppen ezért vannak. Ne legyél elnagyolt! Ha két vagy három zuhanó sziklát készítesz, tölts el órákat azzal, hogy természetesnek hassanak, mintha valódi fizikai hatások érnék, mialatt gurul lefelé. Ne sajnáld az időt, menj ki a szabadba, görgess le pár kerek követ egy lejtőn és figyeld meg, hogyan változik a mozgás a zuhanás során, illetve amikor leérkeztek.

AZ UTOLSÓ SIMÍTÁSOK

Az utolsó előtti simítások következnek: itt az idő a végső megvilágítás elkészítéséhez. Habár a karakterek elhelyezése elég alapvetőnek tűnik és már előbb meg kellett volna csinálni, én mégis eddig a pontig várok vele. Ugyanígy járok el a tárgyak és felvehető fegyverek tekintetében is. Habár a legtöbb karakter helye már megvan az agyamban vagy egy papírlapra lefirkantva, a legjobb, ha várunk az elhelyezésükkel majdhogynem a legutolsó simításokig. Túl gyakran töltöttem órákat, sőt, napokat azzal, hogy behelyezzek egy karaktert vagy tárgyat, hogy aztán ki kelljen vennem őket valamilyen frame rate-probléma, pálya-újrarendezés vagy egyéb gond miatt.

A legutolsó tennivaló a tesztelés és végigjátszás. Becslések szerint egy profi pályatervező minden egyes pálya fejlesztésére fordított idő 10-20 százalékát tölti teszteléssel. Ez újra egy jó alkalom arra, hogy kisebb változtatásokat eszközöljünk, de ezen a szinten általában csak megerősítjük a dolgokat. Hívd segítségül a barátaidat, főleg ha deathmatch pályáról van szó. Fogadj el mindenféle kritikát... higgy nekem, az ego csak gátló béklyó ilyenkor! A legfontosabb aranyszabály az, hogy jól szórakozz! Az igazán tehetséges tervezők nem törődnek a hírnévvel és a gazdagsággal. Ők csak tervezni akarnak!

Levelord

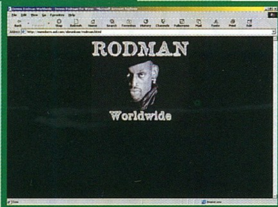
(folytatjuk...)

Netböngésző

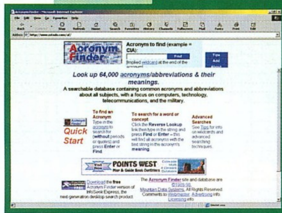
Ehavi internetes körutazásunkat kezdjük egy igen rejtelmes és érdekes oldallal. A Hírhedt Nagy Zöld Nyomógomb névre hallgató site-ot a http://www.geocities.com/Hollywood/5945/bgb/press01.html címen találhatjuk, ahol rögtön el is kezdhetjük nyomkodni az oldal névadó gombját. Egy ideig semmi más nem is kell csinálnunk, mint mindig megnyomnunk a Nagy Zöld Gombot, annak ellenére, hogy a site folyamatosan megpróbál lebeszélni róla, és azt javasolja, hogy lépjünk ki azonnal. Egy idő múlva már a „quit" lehetőség is eltűnik, úgyhogy kénytelenek vagyunk tovább nyomkodni. A Nagy Zöld Gomb rejtélyét csak hatalmas akaraterővel rendelkező egyének képesek megfejteni, az oldal szerzője ezt meg is említi, amikor már nem bírjuk tovább a feszültséget és mégiscsak kilépünk... ☺



Napjaink kosárlabdázásának egyik leghíresebb-hírhedtebb figurája Dennis Rodman, avagy más néven a Féreg. Lehet őt szeretni vagy utálni, egyet azonban mindenképpen el kell róla ismerni: a tarkára festett hajú Rodman az egyik legjobb kosaras a világ palánkjai alatt – emellett igazán színes egyéniség. A rajongói által készített egyik oldal a http://members.aol.com /sbrunkow/rodman.html címen lelhető fel. Újságcikkek, interjúk, rengeteg fénykép és video várja itt az érdeklődőket, sőt, van egy igen érdekes része is a site-nak: bárki beküldheti saját karikatúráját Rodmanről és azt a készítők fel is teszik a weboldalra. Itt a remek lehetőség, hogy bárki bebizonyíthassa rajztudását!



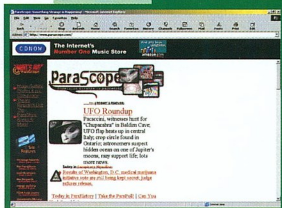
Nyilván mindenkivel előfordult olyan, hogy hallott valamilyen számára ismeretlen rövidítést, de sehogyan sem tudta megfejteni, mit is jelent. Nos, ennek ezennel vége, hiszen a http://www.mtnds.com/af címen több mint 64000 rövidítés van összegyűjtve és megfelelő keresőrendszerrel ellátva. Nincs is más dolgunk, mint hogy bepötyögjük, hogy „FBI" és néhány pillanat múlva meg is tudjuk, hogy ennek a jelentése nem más, mint „Father, Brother and I" (de a „Fools, Bastards and Idiots" verzió is figyelemre méltó)...



Sokunk kedvence az Egy rém rendes család című TV-sorozat. A Bundy család a négy hihetetlenül jól eltalált karakterű tagjának állandó intrikái és a sorozatba életet lehelő groteszk fekete humor sok rajongót ihletett homepage-készítésre. A http://www.geocities.com/Hollywood/Set/1823/index.html címen található oldal az egyik legjobban sikerült ilyen alkotás, a családtagok képein, videoklipeken és hangfelvételeken kívül rengeteg érdekességet, apró pletykát találunk itt az Amerikában már a 12. idényénél járó sorozatról.

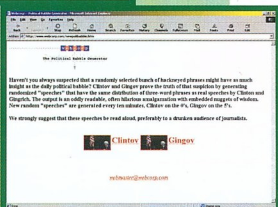


Akiket érdekel a vérfarkasok mítosza, azok jól teszik, ha egy teliholdas éjszakán meglátogatják a http://www.rscreations. com/werewolf oldalt, ahol mindent megtudhatnak kedvenc alakváltó szörnyetegeikről. Filmek és könyvek listája, amelyben farkasemberek szerepeltek, poszterek, rajzok és (állítólag) eredeti hangfelvételek is találhatók itt. Én mondjuk nem igazán tudtam ezeket a hangokat megkülönböztetni egy normál farkas ordításától (de még egy farkaskutyáétól sem...), ám biztosan bennem van a hiba...



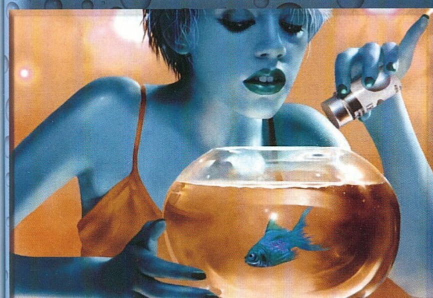
Ha valaki a vérfarkasok létezésén kívül is hisz különböző titokzatos és megmagyarázhatatlan dolgokban, az látogassa meg a http://www.parascope.com/ oldalt, amely az ilyen események bemutatásának és megmagyarázásának érdekében jött létre. Részletesen olvashatunk a parajelenségekről, az ufókról vagy a jetiről, (természetesen abszolút hiteles) fotókat és filmrészleteket is találunk róluk.

A végére ismét egy kevésbé komoly téma. Ha valaki eddig nem tudta, hogy egyesek hogyan képesek fájdalmasan hosszú ideig folyamatosan értelmetlen dolgokról beszélni, annak érdemes felkeresnie a http://www.webcorp.com/newpolibabble.htm site-ot, itt ugyanis fény derül a titokra! Egy ügyes program segítségével öt percenként mindig újabb szózat készül eredeti beszédek véletlenszerű összevágásával. A kész szövegek megdöbbentően értelmesek, és ha az ember nem figyel kellően oda, tényleg úgy tűnhet, egy igazi beszédet hallgat.



CARIS

PC EROTIKA



PCZED@ZED.HU • HTTP://WWW.ZED.HU

Levelezés

Az év utolsó Levelezése kicsit rendhagyó lesz. Közkívánatra többségbe kerülnek a „csevegő" levelek és elmaradnak a Gondolatébresztőre érkezett visszhangok.

Szerkesztőség
1113 Budapest, Bartók Béla út 152/C

Telefon/Fax
203-1351

E-mail
pczed@zed.hu

Homepage
http://www.zed.hu

Postacím
1518 Budapest, Pf. 27

▼ Szabolcs

Mindig szakszavakat használtok a cikkekben pl.: poligon, textúra, frame, lens flare, RPG játék, arcade mód, színmélység, engine, vektor grafikájú...stb. Ezeknek a jelentését – ha kérhetném – az egyik számban összefoglalhatnátok. Gondolom, sokan örülnének neki. Nem hiszem, hogy egyedül vagyok kezdő felhasználó, aki nem teljesen, vagy egyáltalán nem érti ezeket a kifejezéseket. Előre is köszönöm a segítségeteket, remélem helyet szorítotok az újságban egy ilyen tömör összefoglalásnak.

Régebbi számainkban már volt néhány ilyen „szlengszótár" (most is van egy a hardver-rovatban), de a nemrég megjelent Évkönyvben is rengeteg olyan „ködoszlató" írást találsz, amelyek megmagyarázzák a misztikus szakkifejezéseket.

▼ Leyar

A cikkekkel kapcsolatban írok Neked. Most kezdtem el csinálni a saját home page-emet és gondoltam, milyen jó is lenne, ha lenne rajta néhány jó játékleírás... A kérdésem az, hogy az újságban található cikkeket le lehet másolni? Válaszodat előre is köszönöm.

Az újságban megjelenő cikket a szerzői jogra vonatkozó törvények védik, tehát másolni nem szabad. Feldobhatod a home page-edet saját készítésű játékleírásokkal, vagy azzal, ha felajánlod az arra járóknak, hogy felrakod a lapra, ha írnak valami értelmeset. Esetleg egy a ZED home page-re mutató linkkel. :-)

▼ Funky Monkey, Budapest

Látom, betettél a Levelezésbe, úgyhogy köszi. A megújult Zed nekem nagyon tetszik, mert jobb lett a borítója, meg az értékelés is részletesebb és áttekinthetőbb lett. Továbbá ott vannak az iniciálék is, amelyek sokat dobnak a cikkek külalakján. Más. Visszatérve a „legélesebb szemű olvasó" díjra, hibát vettem észre a megújult Zed lapjain. (...) Most már enyém a díj?

Mondtam volna olyat, hogy az kapja a díjat, aki a legtöbb hibát találja? :-)

Megint más. Hova tűnt a stábfotó, amit nyárra ígértetek? Ha megoldható, akkor a szeptemberi számba rakjatok bele egyet.

Szerintem komoly esélyek vannak arra, hogy a '99-es szeptemberi számban már benne legyen...

Ti mindent berakhattok a lapba, illetve a CD-re, amit az Interneten találtok vagy csak azt, amelyet a különböző cégek elküldenek Nektek?

A CD-re olyan anyagok kerülnek fel, amelyek az interneten hozzáférhetők vagy amit a kiadóktól kapunk. A cégektől kapott demókról, előzetesekről és teljes játékokról készülnek a cikkek.

Most két olyan levél következik, amely viszonylag ritkaságnak számít a Levelezésben. Szerencsére sok dicsérő szó van az olvasói levelekben. Ezeknek örülünk, megköszönjük, de ritkán kerülnek be az újságba, mert nem vagyunk hívei az öntömjénezésnek. De most jöjjön két olyan olvasó levele, akik az átlagostól eltérő módon fogalmazzák meg a véleményüket.

▼ Kerékgyártó János, Ebeasty

Leveleztem már egy-két számítástechnikai magazinnal, de csak egy hete jutottam hozzá a ZED-hez. Az újság igényes, a hozzá kiadott CD-re sem lehet panasz. Én személy szerint csak néha-néha ülök a gép elé mostanában, de tervezem egy kis szabadidő beiktatását. Szerencsére többfajta számítógéppel vagy konzollal is foglalkozom, ezért van a programok terén összehasonlítási alapom és nem vagyok elkötelezve egyetlen típus mellett sem. Számomra a minőség a fontos. Azzal tisztában vagyok, hogy ez a PC-nél már 3Dfx-et jelent, de hát a technika fejlődését követni kell. Nagyon jó ötletnek tartottam azt, hogy a CD-n helyet kapott néhány régebbi játékhoz tartozó 3Dfx patch. Ezzel legalább a régi kedvencek is új fényben tündökölhetnek. Nem kell mások savanyú arckifejezését látnom, ha egy '96-os vagy '97-es játékot mutatok meg. Remélem, ezt a jó szokást továbbra is meg fogjátok tartani. Kívánom, hogy ez az üdítő színfolt, amit a ti újságotok jelent a piacon még sokáig versenyképes legyen.

▼ Krajcsovics Márton - KM man

Egyik szemem sír, a másik meg valahol a negyedik dimenzióban agonizál. Hát ez van. Nincs mit szépíteni rajta, a világ is agonizál. Egyre unalmasabb és sivárabb lesz... Minden téren! A játékokból kiveszett a kreativitás és ezt a különböző látványeffektekkel próbálják pótolni. Egyre gyorsabban fejlődik a számí-

Ti kérdeztétek

Kérdés: Miért nincsen a Dark Omenben a pályák között videók?

Válasz: Valószínűleg a hangbeállításokkal van probléma, nézd meg a hangkártya-beállításokat a Windowsban.

Kérdés: Letöltöttem egy patch-et az Age of Empireshez, és a telepítésnél nyelvet kell választani. Kiválasztottam az angolt, erre lefagyott. Mi a teendő?

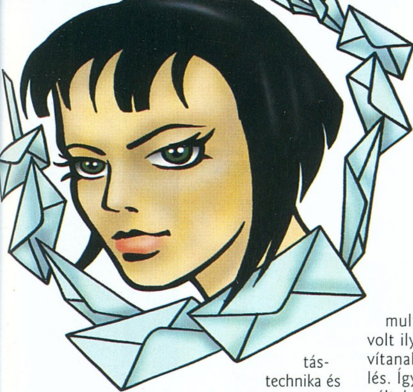
Válasz: Állítsd be a Windowst is angolra! Ha ez nem segít, akkor javasolt egy Scandisk, mert valószínűleg a winchester a bűnös...

Kérdés: A Jedi Knightban hogy lehet a force powereket használni? Már legalább hat csillagom van, és a kilencedik pályánál egész biztos Force Push-t kell használni a továbbjutáshoz. De nekem nincs más, csak Jump meg Speed...

Válasz: A menüben (vagy minden pálya végén) be kell állítgatni, milyen force powerekre szeretnél specializálódni, méghozzá úgy, hogy a kívánt erőhöz húzod a csillagaidat.

Kérdés: Miért nem látom a Need for Speed 3-ban a műszerfalat?

Válasz: Alapból, azaz 3D kártya támogatás nélkül van műszerfal, azonban ha van hardveres gyorsítónk, akkor azon legalább 12 Mbyte memóriának kell lennie a műszerfal megjelenítéséhez.



tás-technika és a szegény magyar egyszerű felhasználó már nem tud lépést tartani vele. Az újságok is kezdenek olyan egyformák lenni, mint a tojások. Az ember már nem látja a különbséget közöttük. Hála az égnek, ti hoztatok némi változatosságot ebbe a szürke árnyékvilágba.

A Dune 2000-ről született cikk sok olvasót mozgatott meg. Következzen most néhány kritikai hangvételű olvasói levél – közvetlenül a pozitív vélemények után.

▼ Tibicsku.

Két dologért írok most nektek. Az egyik az, hogy a Dune 2000 leírásotokkal egy kis baj van. Az első részben állandóan csak szidjátok a programot, a másik részben pedig dicséritek:

„A Dune 2000 engine-je némi kivetnivalót hagy maga után. A játéktér megvalósítása teljesen két dimenziós, ami 1998-ban már nagyon kínos."

Néhány bekezdéssel később:

„Az egyetlen dolog, ami sokat dob a Dune 2000-en, az a kivitelezés. Az intro és az átvezető videók gyönyörűek, nagyon jól kitalálták és jól koreografálták a jeleneteket."

Az első rész a játék engine-jéről szól, a második a movie-részekről. Az egyik jó, a másik kevésbé. A fenti két idézetben annyi történt, hogy a cikk írója elmondta, hogy szerinte mi jó a játékban és mi nem – ezzel mi a gond?

A másik problémám a leírással a következő:

„Ha már a játék meneténél tartunk: nagyon lassú a Dune 2000 ritmusa." Itt csak annyit szeretnék mondani, hogy a Dune 2000 doksijában le van írva, hogy minél erősebb szintet választasz az elején (easy-normal-hard), annál jobban lassul az építés és annál többe kerülnek az épületek.

És ha valaki pergő játékot szeretne és nem megoldhatatlanul nehéz feladatokat?

Ja, és miért vagytok kiakadva attól, hogy egyszerre csak egy épületet tudtok építeni? A Command & Conquerben mi volt? És a Red Alertben?

Mert azóta eltelt két év, és nőttek a játékokkal szemben támasztott igények. Egyébként én a magam részéről nem vagyok ezen kiakadva... igaz máson sem. :-)

Azt tartjátok unalmasnak a játékban, hogy majdnem minden maradt a régiben? A Westwood megmondta (írta), hogy a Dune 2000-rel nem egy új stílust akar teremteni, hanem a felhasználók kedvéért belerakják a multiplayer funkciót (a Dune 2-ben nem volt ilyen) és egy-két idegesítő hibát kijavítanak. Ilyen például a csoportos kijelölés. Így nem egy teljesen új programot csináltak, hanem elővették a régi engine-t, befűztek egy-két sort és kiadták Win95 alá.

OK. Ez a Te véleményed. Aki nagyon szereti a Dune-t, az biztos jó vételnek tartja ezt a néhány változtatással feldobott és új bőrbe bújtatott játékot. A cikk írója kicsit többet várt ennél. A készítők megtették mindazt, amit ígértek, semmivel se kevesebbet – igaz többet sem.

A másik, amitől égnek állt a hajam, az volt, hogy azt írjátok, hogy a program esetleg a stratégia őrülteknek vagy a Dune fanatikusoknak lesz ott a polcán (én pont ilyen vagyok, ott van a polcomon mindhárom CD: Dune1, Dune2 és a Dune 2000). Az egyik haverom nagyon utálta a stratégiákat. Egyszer megpróbáltam neki elvinni a StarCraftot, a Red Alertet és az Imperium Galaktikát. Mindhárom esetben elküldött a fenébe, hogy miért pazarlom az idejét. Amikor megkértem, hogy próbálja ki a Dune 2000-et. Azóta ő is megvette és egész nap azzal játszik. Nem lehet levakarni a képernyőről.

Akkor már ő is stratégia-őrült, tehát igaz rá, amit a Dune cikkben olvashattunk... :-)

Ezzel csak azt akarom mondani, hogy szerintem a Dune 2000 lehet, hogy nem a legjobb stratégiai játék a világon, de biztos, hogy nem 78%!

Még egy levél ezzel a játékkal kapcsoltaban:

▼ László Gyula (Rip)

Elöljáróban: nem tudom, hogy a cikkíró komolyan gondolta-e a véleményét, amely eléggé negatívra sikeredett. Nos, szerintem a negatív kritika elsődleges oka az volt, hogy a cikk írója túlságosan ragaszkodott a Starcrafthez és ez némiképp elhomályosította az ítélőképességét, amiben eddig általában megbíztam. A két játék alapvetően különböző világra épül, teljesen más hangulatot áraszt. Most pedig jöjjön a lényeg, pontokba szedve.

1. A készítőknek pontosan az volt a célja, hogy a Dune 2000-t mai köntösbe öltöztessék, ha ez valakinek nem tetszik, ne mondja azt, hogy mást várt a készítőktől.

2. Nem tetszik a kerettörténet? Szerintem a kerettörténet hasonlóan „kidolgozott", mint a nagyra becsült Starcraftben: három hadsereg egyszer csak nekiáll háborúzni, mindenféle nyomós ok nélkül.

A Starcraft-sztori azért említ néhány nyomós okot...

3. Nincs benne intrika, mert egy stratégiában ez hülyeség. Ha pedig a kerettörténetbe építik, akkor elmaradna a felfedezés öröme.

4. Ha 3D lett volna, senki se vette volna meg, mert nagyon ronda lett volna (mint a 3D-s stratégiai játékok többsége.

A „senki"-t egy kicsit erősnek érzem, de abban egyet értek, hogy a 2D-s stratégiai játékok sokkal jobban irányíthatók.

5. AI: no comment, egyetértek.

6. Hát, nem éppen lassú a ritmusa.

7. A sivatagban ritkák a tereptárgyak, de még így is több van, mint a Starcraftben.

8. Intro: igazatok van.

▼ Nagy Dávid

Szerintem a Dune 2000 az egyik legjobb játék. Mivel számítógép kedvelő vagyok sok újságot veszek. A PC-X azt írja, hogy ez a játék egyszerűen tökéletes. A ZED meg azt, hogy a StarCraft jobb nála. Szerintem is, ezért írtam meg a levelet. Miért különbözik az összes újság ennyire?

Más emberek írják és más a véleményük – szerencsére. Képzeld, ha csupa egyforma újság lenne...

▼ Helenyi Emil

Jogosan merül föl a kérdés/kérés, hogy kicsit több legyen a komoly dolog a CD-n. Biztosan hasznát venné sok olvasó egy-két vírusirtónak. Ha jól emlékszem, még egy darabbal sem találkoztam a CD-ken.

Nem emlékszel jól, mert minden CD-n lehet találni vírusirtót, tömörítőt és más hasznos programokat is.

▼ Kis József

A CD-tek miatt vírusos lett a számítógépem és nagyon sok adatom vírusos lett, köztük az Office97!! Jó lenne, ha a következő számban küldenétek vírusirtót!!

Kedves József! A mi CD-nktől nem lett vírusos a géped és „sok adatod", ez biztos. Ha vírusaid vannak, azokat máshol szerezted be. Tudom ajánlani a CD-nken minden hónapban megjelenő vírusirtó programokat.

Az idei utolsó Levelezés végén kellemes mindenféléket kívánok minden eddigi és leendő levélírónak. Ezen a két oldalon jövőre is a Ti leveleiteket olvashatjuk majd, úgyhogy írjatok!

ZED

A játék, a játékkultúra hazánkban

Az eddigi Gondolatébresztőkben általában a számítógépes játék és valami más (szex, erőszak, csalás stb.) kapcsolatát vizsgáltuk meg. Nem foglalkoztunk azonban magával a játékkal, a szó és a mögötte lévő tartalom megítélésével. Legyen hát a játék most a terítéken!

A játék és a játékokkal való foglalkozás

A játék a szórakozás legelterjedtebb formája. Többféle alternatívája létezik, ezek mégis közös gyökérből táplálkoznak: a gondtalan, önfeledt örömszerzésből. Legtöbbet a gyerekek szoktak játszani más dolguk nem lévén, ők még éretlenek és tapasztalatlanok az alkotó munkára. A fennálló társadalmak íratlan törvényei szerint a gyermek játszik, míg a felnőtt dolgozik, hogy a gyerekei játszhassanak. A génjeinkbe ivódott az évszázadok alatt, levetkőzni nem tudjuk, de nem is kívánjuk, ez egyenértékű lenne saját magunk megtagadásával. Amíg fiatalok vagyunk, örömünket leljük a szórakozás eme könnyed és számunkra kizárólagos formájában. De vajon meddig tart ez? Mikor jön el az idő, amikor abbahagyjuk, s úgy döntünk (környezetünk úgy dönt), elég érettek vagyunk ahhoz, hogy megfeleljünk a következő elvárásoknak? Első osztályba lépve? Talán kicsit később, amikor középiskolába kerülünk? Netán, ha valami sorsdöntő fordulat következik be az életünkben?

Egyáltalán... eldobhatjuk, el kell-e dobnunk korábbi énünket ahhoz, hogy meg tudjunk felelni a következő kihívásoknak?

A játékkultúra és annak megítélése

Vajon miért van az, hogy a játékot, a játékokkal való foglalkozást mi, felnőttek akaratlanul is lekicsinylően és ironikusan említjük? Hiszen egy időben mi sem tettünk mást, s még most is el-elkap a láz. Talán bemagyarázzuk magunknak, hogy ezek, amit mi itt és most csinálunk, azok afféle komoly, „felnőttes" játékok? Miért állítunk fel kategóriákat és szinteket egy játék megítélésekor, hiszen annak célja egyedül a szórakoztatás, az, hogy jól érezzük magunkat. Kinek a Lego, kinek a labda, kinek a számítógép, kinek a tamagotchi adja meg ezt.

Sajnálatos módon Magyarországon a játékkultúra alacsony szinten áll. Felmérések azt az eredményt mutatják, hogy a 3-6 évesek csak játszanak, s minden más csoport ezt is várja el tőlük. A 6-14 éves korosztálytól elvárják az idősebbek bizonyos feladatok végrehajtását (tanulás, könnyebb házimunkák stb.), elvégzését, de törvényszerűnek tartják, hogy gyakran nyúlnak valamiféle játékhoz. A 14-18 éves fiatalok többsége saját bevallása szerint nem szívesen játszik, legfeljebb sportol vagy „komoly játékokat" űz. Ezek a fiatalok egyik pillanatról a másikra levedlik játékos bőrüket, de munkavégzésre még éretlennek tartják magukat. Tanulnak, tapasztalnak, de se nem játszanak, se nem alkotnak. A 18-25 közöttiek csak akkor játszanak, ha gyerekek közelében tartózkodnak, vagy ha a munkájuk gyerek közelébe „kényszeríti" őket. A legmegrázóbb a 25-ön felüliek véleménye: felnőtt ember nem játszik!

Játék alatt sok mindent lehet érteni, a homokozó-lapáttól az ecseten át a teniszütőig vagy a joystickig. Némely játékok kinőtték magukat és új értelmet kaptak, ilyenek például a sportszerek. A sport is játék, szokták mondogatni az emberek, mégsem úgy tekintenek rá, mint mondjuk egy dobókockára. A sport manapság divatos lett, felkapott és favorizált, szorosan összekapcsolódva a modern életvitellel.

Tény, hogy a játék kultúrája hazánkban nagyon fejletlen. Aki érez magában indíttatást, vegye szemügyre közvetlen környezetét a fenti szempontok alapján. Rá kell, hogy döbbenjünk, egy kezünkön meg tudjuk számolni azon játékok típusait, amelyeket felnőtt társadalmunk – ha mosolyogva is, de – de elnéz. Ilyen a számítógép is. Számítógéppel játszani nem akkora „szégyen", mint például kisvasutat építeni. Inkább játszunk a Railroad Tycoonnal, mint hogy elővegyük a régi TT-s modelljeinket – ha egyáltalán még megtalálhatók.

Szintén felmérések bizonyítják, hogy Nyugat-Európában ez nem így van. Ott az embereknek van idejük és energiájuk leülni játszani, figurákat tologatni egy kartonlapon, kártyázni stb. Hogy miért e kettősség, arra a választ részint a korábbi évtizedek alatt kapott agymosásban kell keresünk.

Magyarországon még ma is az a nézet, hogy felnőtt ember nem játszik. Mert a játék gyerekes. Mert komolytalan. Mert komolytalan az, aki játszik. Mert nem hasznos, építő tagja a társadalomnak. Mert olyasmire fecsérli az idejét, ami hozzá nem illő. Egy felnőtt úgy lesz hasznos, ha alkot, ha dolgozik. Az állandó munka még annak az idejét is elveszi a játék elől, aki egyébként szeretné kipróbálni a – szigorúan csak a felnőttes! – játékokat. Találkoztam nem egy olyan családos emberrel, aki szívesen leült volna csak hallgatni egy szerepjáték-partit, de a felesége, a gyerekei vagy a házimunka miatt nem tudott időt szakítani rá. A lényeg az, hogy míg a fiatalok még szívesen játszanak, az idősebbek legfeljebb őket „tartják el" játékokkal. Ki gyártóként, ki vásárlóként, de senki sem a saját szórakozására készíti/vásárolja őket. A piac is a fiatalokat célozza meg, s elenyésző az olyan játékkínálat, amelynek a célközönsége a húszon-harmincon túliak társasága. Egyszerűen nincs rá kereslet.

Ahol az életszínvonal magasabb, ahol az embereknek több idejük jut egymásra, ott kifejlődött egy olyan játékkultúra, amelyet egyaránt megengedhet magának idős és fiatal. Ha nyitott szemmel kitekintünk a nagyvilágba, észrevesszük, hogy szinte valamennyi játék a nyugatiakat utánozza vagy nyugati alapokra építkezik. Az egy szem Rubik-kockától eltekintve majd'

Grafika: Batha László



mindre igaz ez a megállapítás; az egyik legismertebb magyar táblás játék, a Gazdálkodj okosan! is a Monopoly klónja, vagy a Rizikó egy az egyben a Risk magyar megfelelője. Magyar fejlesztés, magyar találmány a sikeres játékok között nincs. Hogy ez sajnálatos vagy teljesen lényegtelen szempont, annak megítélése is erősen megoszlik. Mi most csak gondolkodjunk el azon, hogy mennyire hat ösztönzőleg a hazai játékiparra és a játékkultúra fejlődésére, ha mindig jó néhány évvel a nyugati fejlődés után kullogunk, s csak arra futja, hogy az ottani bevált dolgokat másoljuk le. Anélkül, hogy a pejoratív „nyugatimádó" jelzőt használnánk, észre kell vennünk, ma a játékiparban Magyarországon sikeres vállalkozások csak külföldi eredményeket használnak fel.
Nem szabad sem elítélnünk, sem helyeselnünk ezeket a tendenciákat. Tudomásul kell vennünk, hogy amíg a mai tinédzser korosztály fel nem nő és középkorúvá nem válik, különösebb áttörésre nem szabad számítanunk.

A JÁTÉK ÉS A SZÁMÍTÓGÉP KAPCSOLATA

A számítógépes játékok kultúrája Magyarországon csak az utóbbi néhány évben indult el a fejlődés útján. A sport mellett talán ez az egyetlen olyan dolog, amely átértékelődött, új jelentéstartalommal egészült ki. Ma már nemcsak azért vásárolunk számítógépet, hogy munkavégzésre használjuk, nagyon sokan elsősorban a szórakozást látják benne. Igaz, e téren sem értük még el a nyugati állapotokat, de nincs is akkora lemaradásunk.
A játékgyártás elsődleges piaca nemcsak azért a nyugat, mert ott nem gond megvenni egy játékprogramot különösebb derékszíjhúzás nélkül, hanem mert ott megszokott, hogy munka, tanulás után, kikapcsolódásként, akár családi hétvégi programként az emberek átadják magukat az önfeledt szórakozásnak. Nálunk most vannak a legnagyobb gondban azok a cégek, akik számítógépes játékokat próbálnak értékesíteni, hiszen a kínálat már biztosítva van, de a kereslet a játékkultúra fejletlensége miatt nem folyamatos, nem állandó. Egyszer ez a helyzet is meg fog változni, de vajon mikor? Majd ha felnőnek a mai fiatalok, s továbbörökítik a játék megbecsülését?
Talán ez az az ága a játékiparnak, amelynek elsőként sikerül áttörnie a még létező vasfüggönyt, s elfogadottá, széles körben elterjedté fog válni. Elvégre a számítógép sokak számára még mindig egyfajta misztérium, s aki tud vele bánni, az megbecsült, de legalábbis kiváltságos személy. Aki pedig komoly felnőtt létére egy komoly eszközt játékra használ (érezzük az ellentmondást?), az nem válik köznevetség tárgyává, s nem is lesz kiközösítve hibrid magatartása miatt.

A fentieket összegezve megállapíthatjuk, hogy a játéknak kultúrája van, amely ugyanúgy fejlődött az évszázadok során, mint az öltözködés vagy a beszéd stílusa.
Azt is leszögezhetjük, hogy életének kezdeti szakaszában minden ember szívesen játszik. Ennek oka, hogy a játék során kiléphet környezetéből, s egy olyan világba kerülhet, amelynek korlátait csak a fantázia szabja meg. Állandóan érdekes és változó, ezért szívesen időzik itt az ember. Később ez gyökeresen megváltozik. Az emberek – összetévesztvén a minden játék alapját képező fantáziát és képzeletvilágot a buta képzelgéssel és üres álmodozással – inkább lemondanak életük egy részéről, amely addig csak örömükre szolgált. Hogy ne tartsák ezért bolondnak őket, megmagyarázzák, hogy a játék ideje lejárt, ezután felnőtt dolgokkal törődnek. A játékot pedig meghagyják a gyerekeknek – s ahogy a felnőtt társadalom nem tekinti egyenrangú félnek a gyerekeket, a játékot is alacsonyabb rendű időtöltésként könyvelik el.
Ennek okát részben a rossz anyagi körülmények és az időhiány, részben pedig a korábbi rendszer ideológiai magyarázatai mögött kell keresni. A ragyogó példa a Nyugat-Európában virágzó játékkultúra, ahol az életszínvonal magasabb, ezáltal az emberek még kisgyerekek mellett is tudnak akár egész napokat szentelni egymásnak. Még egy oka van annak, hogy hazánkban a játék fogalma néha negatív kicsengést kap: kevés igazán jó játékot ismerünk. Noha minden játék jó, amely örömet okoz, mégsem ülhet le egy üzletember hétvégenként homokozni. Ehelyett számos olyan szórakoztató elfoglaltság létezik, amely kizárólag az érett és gondolkodó közönség számára készült. Ilyenek a szerepjátékok, a táblás stratégiai játékok, amelyből Magyarországon szinte csak külföldről behozottakat lehet kapni, vagy a kártyajátékok (nem az ulti!), ahol a kombinációs készség és az előre tervezés nem ajánlott, hanem szükséges feltétel.
Hiába léteznek játékok, amelyek fokozottan igénybe veszik kombinációs készségünket, fantáziánkat és logikai érzékünket – amíg nem lehet szerepjátékkal, kártyajátékkal, stratégiai játékkal, modellezéssel kézzelfogható eredményeket elérni, addig az ilyen tudatlanok, a változástól félők szemében beskatulyázódnak a haszontalan időtöltések közé.
A számítógépes játékok területe lesz vélhetően a pionír, s ez fogja megnyitni az utat a többi játékforma számára. A kívánatos az lenne, ha a játék, mint olyan, lekerülne a magas polcról, s mindenki számára hozzáférhető lenne, gátlások és tabuk nélkül. Feltehetően el fog jönni az az idő, amikor mindenki a rá kiszabott elvárásoknak megfelelő játékformát fog választani aktív és rendszeres kikapcsolódásként, s a szórakozás eme formája nemcsak az iskolás korosztály gyerekes időtöltése lesz. Ezek után mindenki próbáljon meg olyan kérdéseket feltenni magában, amelyekre a válaszok megcáfolni igyekszenek a fentieket, majd olyanokat, ahol a válaszok alátámasztják az állításokat. Ha ez megtörtént, a cikk elérte a célját. A játékkultúra ettől még nem feltétlenül fog fellendülni, de elkezdődhet egy folyamat, amely ide vezethet…

Zotyo

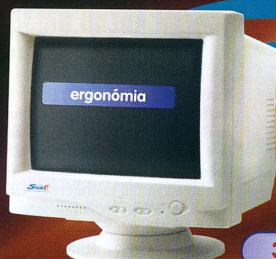
Kiváló minőségű Smile monitorok elérhető áron!



CA6415DL

Képernyő: 14 in
Képfelület: 250x185 mm
Képpont-távköz: 0.28 mm
Maximális felbontás: 1024x768 @ 60 Hz
Ajánlott felbontás: 800x600 @ 85 Hz
Vezérlési mód: Digitális

27.920+Áfa



Smile TECHNOLOGIES U.K. LIMITED

35.920+Áfa

CA6546SL

Képernyő: 15 in
Képfelület: 260x195 mm
Képpont-távköz: 0.28 mm
Maximális felbontás: 1280x1024 @ 60 Hz
Ajánlott felbontás: 800x600 @ 85 Hz
Vezérlési mód: Digitális



66.400+Áfa

CA6736SLDH

Képernyő: 17 in
Képfelület: 320x240 mm
Képpont-távköz: 0.28 mm
Maximális felbontás: 1280x1024 @ 60 Hz
Ajánlott felbontás: 1024x768 @ 85 Hz
Képfrissítési frekvencia: 800x600 @ 100 Hz
Szabvány: TCO'95
Vezérlési mód: On Screen



CA6919SL

Képernyő: 19 in
Képfelület: 350x260 mm
Képpont-távköz: 0.26 mm
Maximális felbontás: 1600x1200 @ 60 Hz
Ajánlott felbontás: 1280x1024 @ 85 Hz
Szabvány: TCO'95
Vezérlési mód: On Screen

148.800+Áfa

Az Automex Kft. a Smile monitorok kizárólagos magyarországi forgalmazója!



1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015
1410 Budapest, Pf. 185., Postai utánvét: 461-5767, utanvet@automex.hu
www.automex.hu

Multimédia

E havi multimédia rovatunkban – szokásunktól eltérően – egyetlen ismeretterjesztő CD kapott helyet. A LucasArts Star Wars-rajongók számára készített Behind the Magic című multimédiás kiadványa van olyan jelentős és érdekes, hogy két teljes oldalon foglalkozzunk vele...

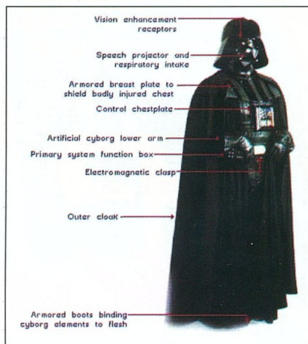
Nem is olyan régen, egy egészen közeli galaxisban...

A George Lucas által megálmodott űrszappanopera, a Csillagok háborúja – annak ellenére, hogy a trilógia befejező része is immár több, mint másfél évtizede került bemutatásra – továbbra is hihetetlen népszerűségnek örvend világszerte. A sikerre egy egész (természetesen szép nyereséget termelő) iparág épült, így készültek már Star Wars-történetek alapján könyvek, képregények, szerep- és kártyajáték, a több, mint egy tucatnyi számítógépes játékról, műanyag játékfigurákról és az ewokok kalandjait feldolgozó rajzfilmsorozatról nem is beszélve. A tavaly bemutatott felújított trilógia már az 1999-től háromévente mozikba kerülő új epizódok előzetes reklámhadjáratát volt hivatott bevezetni, akárcsak a LucasArts által nemrég kiadott dupla CD-s multimédiás kiadvány, a Behind the Magic.

A CD egyaránt kíván szólni azokhoz, akiknek egyszerűen csak tetszettek a filmek és többet akarnak tudni a hátterükről, és a trilógiát kívülről fújó igazi fanatikus rajongóknak is. Előbbiek számára lehet különösen érdekes a három film teljes, képekkel illusztrált forgatókönyve. Minden egyes jelenet mellett érdekes sztorikat, történeteket tudhatunk meg a film hátteréről – nem ritkán George Lucas személyes tolmácsolásában. Kiderül például, hogy a legelső forgatókönyvben még nem szerepelt a "Negyedik epizód: Egy új reménység" alcím, a híres "Réges-régen egy messzi-messzi galaxisban..." nyitószöveg, a sztori a földi időszámítás szerinti 33. évszázadban zajlott, és az egész történetet egy idős wookie mesélte az unokájának. (Ez mind az első film nyitó színét kommentáló jegyzetekből derül ki! El lehet képzelni, mennyi kulisszatitokról hullik le a lepel, míg végigböngésszük a trilógia több, mint 240 jelenetét!) Ebben a részben tekinthetünk meg három olyan filmrészletet, amelyek valamilyen oknál fogva nem kerültek be a végleges filmbe, és a híres mos eisley-i kocsmajelenet eredeti, vágatlan verzióját is. Inkább a vájtfülű rajongóknak szól az a rész, ahol a filmekben közreműködött színészeknek és a stáb többi tagjának az életrajzát és filmográfiáját olvashatjuk. Rengeteg érdekességet tudhatunk meg itt a filmben szereplő makettek, maszkok, pirotechnikai- és animációs trükkök, valamint a különleges hangeffektusok készítésének titkairól is. Elolvashatjuk az összesen 18 (!) Oscar-díjra jelölt (ebből tizet meg is kapott) trilógia korabeli kritikáit, és megismerkedhetünk George Lucas más cégeivel, többek között a híres Industrial Light and Magic látvány- és Skywalker Sound hangstúdióval, és persze a számítógépes játékosok régi ismerősével, a LucasArtsszal is.

A CD egyik legérdekesebb része az, amelyikben a filmben szereplő karakterekkel kapcsolatos adatokat, érdekességeket tudhatunk meg. Elolvashatjuk a hősök teljes életrajzát, megnézhetjük a filmből kivágott, illetve a forgatás alatt róluk készült képeket, és újabb titkokra derül fény: megtudhatjuk például, hogy a legelső forgatókönyv szerint Han Solo egy zöld bőrű, orr nélküli, ám hatalmas kopoltyúkkal felszerelt idegen lény lett volna, aztán egy Luke-ot segítő jedi lovag, és csak a harmadik verzióban változott azzá, akinek mi ismerjük. Harrison Ford előtt egyébként felajánlották a szerepet Nick Nolte-nak és Christopher Walkennek is. Azóta már mindketten bánják, hogy nem fogadták el...

A főszereplők mellett a filmben felbukkanó szörnyekről, idegen életformákról és állatokról is rengeteg érdekességgel szolgál a program, kezdve a lexikális mélységű és mennyiségű anatómiai és biológiai információtól az olyan apróságokig, mint hogy Jabba a Hutt gengszter hermafrodita volt (!), illetve itt hallgathatunk eredeti wampa- (a jégszörny a második rész elejéről) és rancor-üvöltéseket (Jabba „házőrzője" a harmadik epizódban). A Star Wars világának nagy konfliktusában részt vevő Birodalom és a Lázadók Szövetsége mellett megtalálhatjuk az űrhajókat gyártó cégek és a különböző titkos szervezetek (pl. a B'omarr szerzetesek, a Xizor herceg vezette Fekete Nap szövetség vagy a Rogue Squadron, amely nemsokára egy PC-s játék címszereplője is lesz) részletes bemutatását is.





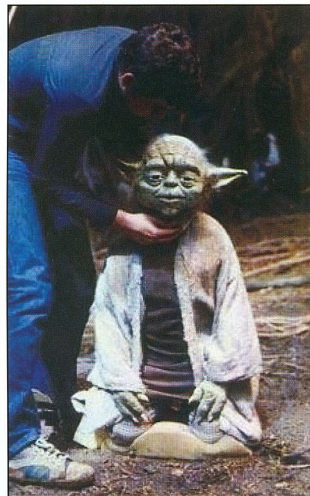


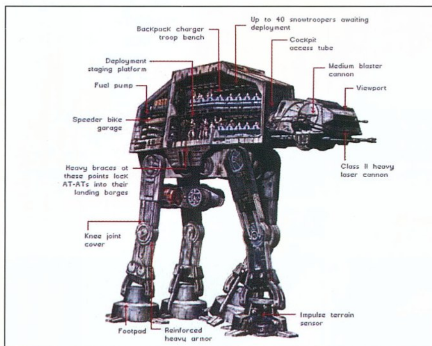




Természetesen a film igazi varázsát adó űrjárművek és futurisztikus fegyverek mérnöki pontosságú leírásai sem maradhattak ki. A legérdekesebb rész az, amelyben a Millenium Falcon fedélzetén tehetünk egy virtuális sétát, meglátogatva a híres forgó lézer-tornyokat vagy a hologramos sakk-asztalt, amelyen Chewbacca játszott a droidokkal az első részben. Ezenkívül megtekinthetjük a Star Wars-univerzum járműveinek technikai paramétereit és tervrajzait, a TIE vadászoktól és Luke homoksiklójától kezdve a birodalmi lépegetőkön keresztül a két, gyászos sorsra jutott Halálcsillagig. Nagyon frappánsak azok a táblázatok, amelyek toplistákat adnak a filmben szereplő összes űrjárműről sebesség, illetve méret tekintetében. Eszerint Han Solo nagyot füllentett, amikor a Millenium Falcont a galaxis leggyorsabb hajójának titulálta, hiszen az A-Wing, a TIE Interceptor és Advanced, sőt, még a sima Fighter is megelőzi az Ezeréves Sólymot... Hasonlóan részletes statisztikákat kapunk az egyes fegyverekről is; a skála az ewokok kőbaltájától a Halálcsillag bolygórobbantó szuperlézeréig terjed. Néhányat ezek közül ki is próbálhatunk egy szerencsétlen rohamosztagoson – meglepően mókás (és hatásos) eredménnyel jár például a lézerpisztoly tesztje az amatőr sztepptáncos katonán...
Az egyéb leírások között fény derül a hiperhajtómű, az ionmotor és a vonósugár működési elvére is, valamint csillagászati ismereteinket bővíthetjük a Star Wars-világ bolygóinak adataival. A technikai leírásokat és a filmek szereplőinek bemutatását egy kis kérdezz-felelek játék köti össze, amelynek során a Császár, illetve C3PO által feltett kérdésekre kell a helyes választ megtalálnunk. A kérdések elég komoly háttérismeretet tételeznek fel, 60-70 százalékos eredményre már igen büszkék lehetünk. Csak ízelítőül néhány egyszerűbb kérdés: Hogy hívták Jabba apját? A Yavin hány holdján létezik értelmes élet? Mit jelképez Han Solo pilótaruháján a piros csík...?
A legnagyobb érdeklődésre számot tartó – egyben egyedüli csalódást is magában hordozó – területhez értünk. Az amerikai mozik 1999 május 21-én bemutatják az összesen kilenc részesre tervezett monstre sorozat egyelőre még alcím nélküli első epizódját (a májusi premier egyébként régi hagyomány: a Csillagok háborúját '77 május 25-én, a Birodalom visszavágot '80 május 21-én, a Jedi visszatért pedig '83 május 25-én mutatták be először). A június óta a legnagyobb titokban zajló forgatásról (sajnos) csak pletykák és kétes valóságtartalmú híresztelések szivárogtak ki, és az előzetes hírek szerint George Lucas a Behind the Magic-et szánta az első hivatalos információk, nyilatkozatok és filmrészletek hordozójának. Az első két ígéretnek eleget is tesz a CD: nyilatkoznak a színészek, a producer, sőt, maga Lucas is. Ezen kívül végre megtudhatjuk a film szereposztását is, eszerint a főbb szerepekben Liam Neesont (Obi-Wan és Anakin tanítója), Jake Lloydot (az ifjú Anakin), Ewan McGregort (Obi-Wan), Natalie Portmant (a fiatal királynő), Samuel L. Jacksont (Mace Windu, a jedi mester) és Ian McDiarmidet (Palpatine szenátor, a későbbi császár) láthatjuk majd. Első ízben kapunk a forgatásról készült képeket és rövid videobejátszásokat, de sajnos a hőn áhított részletek a végleges filmből nem kerültek fel a CD-korongra.
Így a – várhatóan jövő nyáron bekövetkező – európai premierig még várniuk kell a Star Wars rajongóinak, de a Behind the Magic két CD-jének böngészése mellett várhatóan hamar el fog telni az a röpke fél év...

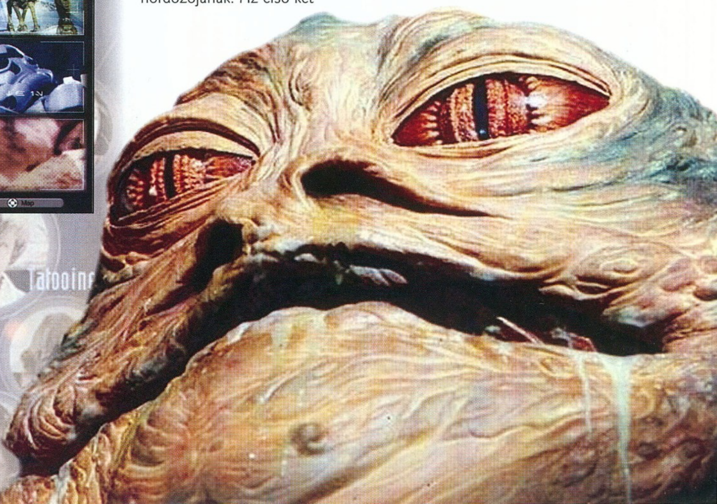
HANCU









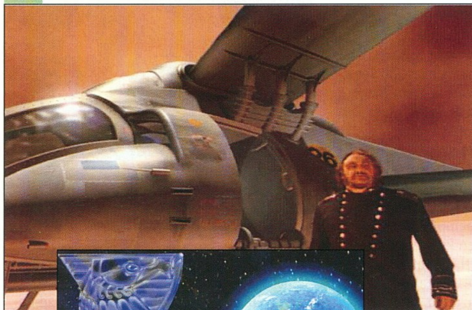


Lapszemle

A ZED indulása óta az volt az alapvető célunk, hogy egy-egy játékot a lehető legtöbb oldalról, minél több szempontot figyelembe véve mutassunk be. Ezt szolgálja a cikkek felépítése és a Másik vélemények mellett Lapszemle rovatunk is. Magyar testvérlapjaink és a nagy angol, amerikai és német magazinok véleményét ismerhetitek meg egy-egy játékról. Reméljük, a kiemelt idézetek még jobban segítenek majd a játékok megítélésében!

▼ DUNE 2000

Minden játékos, aki valaha játszott a Dune 2-vel, nagyon várta a folytatást. Az előzetes hírek alapján mindenki lelkesedett, de miután megérkezett a játék, a sajtó csalódott hangú cikkektől visszhangzott.



„Ha jószívű szeretnék lenni, azt mondanám, hogy a Westwood a Dune 2000-rel mérte fel, mi is legyen a Tiberian Sunban. Azonban rosszindulatú vagyok és azt mondom, az egész játék csak azért készült, hogy minél több pénzt hozzon a cégnek. Westwoodék valaha rettentő kreatívak voltak, de egyértelmű, hogy a Tiberian Sunnak nagyon különlegesnek kell lennie, ha vissza akarják szerezni a koronát a Starcrafttól és a Total Annihilationtől." (PC ZONE – 62%)

„Egész másként alakultak volna a dolgok, ha a Westwood megtartotta volna a Dune 2 hangulatát és nem ragaszkodott volna ennyire szorosan az eredeti játékhoz. Lehetett volna egy teljesen új játékot készíteni a Dune világának alapján a legújabb RTS-ekhez hasonló kivitelezéssel – valószínűleg sokkal jobban megérte volna ezt tenni. Ebben a formában viszont a Dune 2000-et teljesen felesleges volt kiadni…" (PC FORMAT – 64%)

A magyar lapok között már megoszlottak a vélemények…

„Az igazat megvallva csak a Dune 2 legendás mivolta gátol abban, hogy élvezhetetlennek minősítsem a programot. Kétségtelenül akad néhány megátalkodott C&C-fan, akik a régi szép napok emlékére is kellemes órákat fognak eltölteni a Dune 2000-rel, de a csendes többség nagy ívben kerülje el ezt a borzadályt." (576 Kbyte – 67%)

„Nem jobb, nem szebb, mint az utóbbi idők trónkövetelői, viszont a Dűne hangulat annyira árad belőle, hogy magával ragadja a figyelmetlen áldozatot. A fanatikusok vegyék ki utolsó hét szabijukat, stratégiakedvelők csak simán tegyék magukat szabaddá délutánonként úgy két hétig. Minden real-time stratégiák szülőanyja visszatért, varázsa múlhatatlan." (PC-X – 5/5)

„Bele kell törődnünk, hogy ez nem egy Tiberian Sun, arra még várni kell két hónapot. Az a játék lesz az igazán nagy durranás. Bolondok lettek volna ellőni az összes puskaporukat a Dune-ben. Gondolom az sem mellékes, hogy szerettek volna némi pénzt keresni viszonylag kevés munkával." (PC Guru – 90%)

▼ QUAKE II: GROUND ZERO

A különféle kiegészítő CD-ket, mission diskeket mindig nehéz értékelni, mivel – kimondva vagy kimondatlanul – ilyenkor az eredeti játékot is bírálja az ember. A Quake II legújabb kiegészítőjéről is megoszlanak a vélemények, annak ellenére, hogy ez a kapott pontszámokon nem nagyon látszik.

„Hát…Én élveztem a játékot, de közel sem annyira, mint a Sin vagy a Half-Life demóját. Az a két játék is a Quake II engine-t használja, de valami különlegeset is nyújtanak. A Ground Zero ezzel szemben nem más, mint egy remix – és ennél azért jóval többet vártunk." (PC FORMAT – 79%)

„A Ground Zero egy hősies kísérlet arra, hogy az eredeti Quake II minőségét elérje. Ez néhány pályán remekül sikerült is. Az új szörnyetegek pokoli ijesztőek, a játék iszonyatosan nehéz, a mesterséges intelligencia pedig néha igen meglepő dolgokra képes. De a mostanában megjelenő új 3D játékok fényében a Ground Zero napjai meg vannak számlálva – az Activision akkor járt volna a legjobban, ha a Reckoninggal egy időben dobja piacra." (PC ZONE – 88%)



„Az élvezhető multiplayer újítások ellenére, a Ground Zero igen keveset nyújt azok számára, akik egyedül szeretnek játszani, sőt, egy kicsit összecsapottnak is tűnik. Tegyél magadnak egy szívességet: gyűjts 15 fonttal többet és vedd meg a Half-Life-ot." (PC GAMER - 79 %)

„Az előző kiegészítő lemezzel ellentétben úgy látszik, itt már többet foglalkoztak a készítők a multiplayer funkciókkal. Nem jobb, mint az előző kiegészítés, sőt, kicsit unalmasabb is. Bizonyára nem ez volt az utolsó mission pack a Quake II-höz, reménykedjünk, hogy a következő jobban fog sikerülni." (PC-X – 4/5)

▼ MISSING IN ACTION

A GT helikopteres játéka igen egyszerű játékmenetre épül: lőjünk szét mindent! Lássuk, ezt az egyszerűséget hogyan értékelték az újságok.

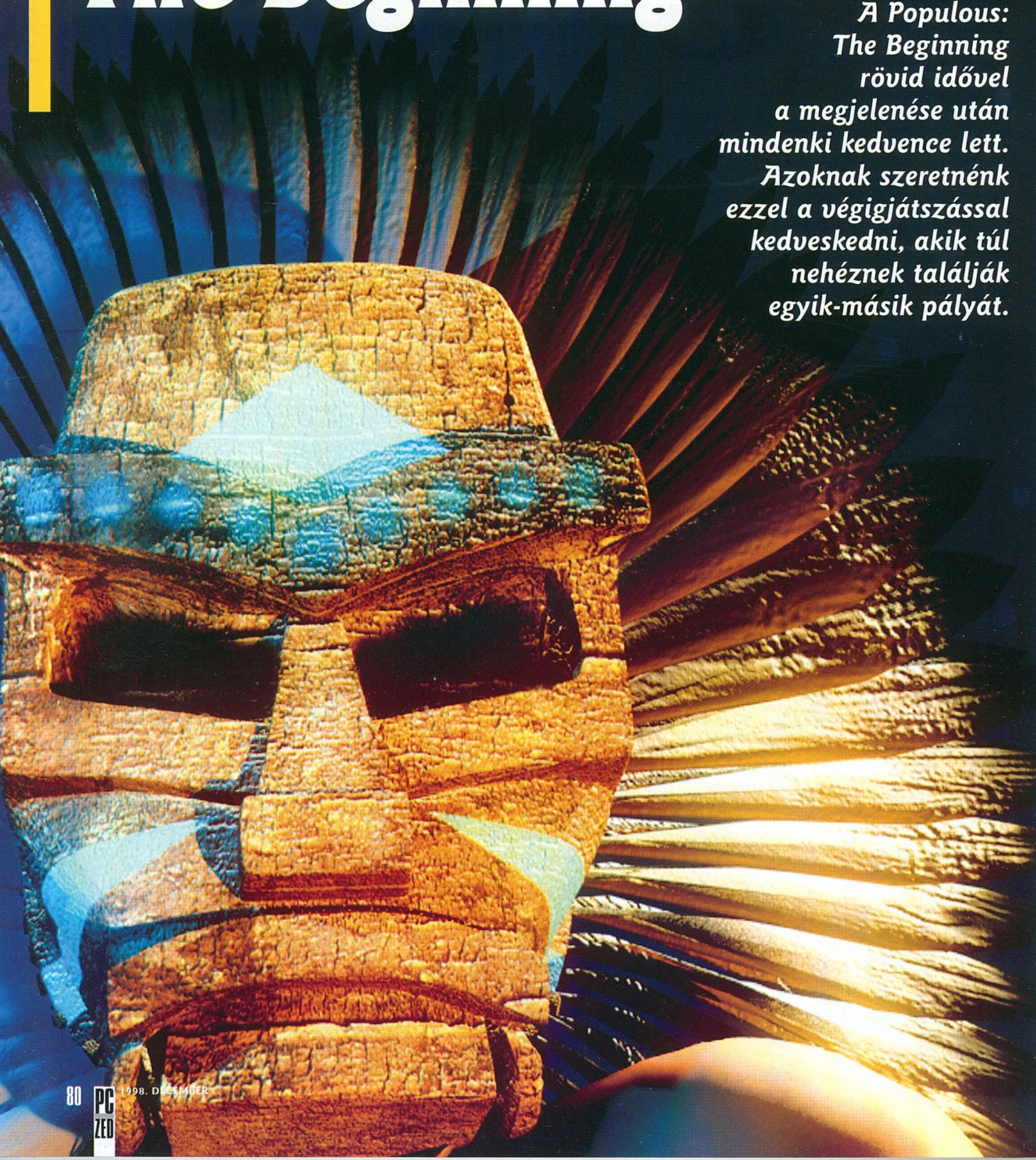
„Nem vitás, hogy a MIA egy igen egyszerű lövöldözős játék mindenféle különleges ötlet nélkül. Emiatt valószínűleg nem is nagyon fogja az agyunkat megdolgoztatni, csak arra kell figyelnünk, hogy a nagy lövöldözés közben nehogy elfogyjon a lőszer. Ha azonban eltekintünk attól, hogy a játék primitív és hogy elég gyengék a movie-jelenetek egész élvezetes lövöldözésben lehet részünk." (PC GAMER – 71%)

„A játék legnagyobb baja, hogy semmi különlegeset nem nyújt. Az első fele még élvezetes is, de a későbbi pályák nem nyújtanak semmi újdonságot, csak egyre nehezebbek." (PC FORMAT – 81%)



Populous: The Beginning

A Populous: The Beginning rövid idővel a megjelenése után mindenki kedvence lett. Azoknak szeretnénk ezzel a végigjátszással kedveskedni, akik túl nehéznek találják egyik-másik pályát.



1 - Az utazás megkezdődik

Építsünk még egy kunyhót, majd szaporodjunk fel 16-18 körüli létszámra. Időközben a kőfejből imádkozzunk ki négy Híd-varázslatot, és amikor híveink legalább 15-en vannak, varázsoljunk hidat a Tudás Barlangja (továbbiakban csak piramis) felé. Ezután Robbantásainkkal öljük meg a piramist őrző ellenséget, majd imádkozzunk a piramis előtt. Megkapjuk a Harcosképző Kunyhót (Warrior Training Hut, a továbbiakban csak WTH), amelyből rögtön építsünk is egyet táborunkhoz. Ezután az összes hívőnket képezzük át harcossá, miközben a piramis melletti kőfejből imádkozzunk ki négy Villámot. Ha már csak harcos követőink vannak, két Híd-varázslat után át is mehetünk a másik törzshöz, és ott Villámaink segítségével kiirthatunk mindenkit (az ellenséges sámánnal kezdjük).

2- Leszáll az éj

Híveinkkel építsünk még egy kunyhót, majd szaporodjunk, miközben a sámánnal imádkozzunk a kis völgyben található totemoszlopnál. Az áhítat jutalma egy híd lesz, amelyen keresztül már oda tudunk menni a táborunk melletti szigeten található kőfejhez. Ebből három Tornádót imádkozhatunk ki. Ezután építsünk egy WTH-t és kezdjük el átképezni embereinket. Ha már van kb. 25 harcosunk, bátran nekironthatunk az ellennek és utat törhetünk a piramisig. A piramistól permanensen megkapjuk a Rajzást, s így megerősödve az ellenséges tábor felé vehetjük utunkat. Itt engedjük el a Tornádókat (a sámánra koncentráljunk), majd verjük szét a maradékot.

3 - A hit válsága

Kunyhóink számát növeljük négyre, majd a sámánt a vízpart mentén vezessük el a medencében található totemoszlophoz. Egy gyors imádkozás az oszlop előtt megnyitja a piramishoz vezető utat. Ha embereink száma már 16-17 körül mozog, építsünk WTH-t, gyártsunk 5-6 harcost, majd támadjuk meg a piramist őrző népeket. Ezután a piramisból megkapjuk a templomépítés lehetőségét - rögtön építsünk is egyet a bázisunkhoz. Ezt követően embereink számát emeljük 30 fölé, gyártsunk belőlük négy prédikátort (a továbbiakban az egyszerűség kedvéért csak pap) és 26-30 harcost. Közben lehet, hogy kapunk egy támadást, de négy-öt katonával ezt le tudjuk verni. Ezután már megtámadhatjuk az ellent: először a part menti papot intézzük el egy jól irányzott Robbantással, majd a ránk küldött Rajzással nem törődve üssük le az ellenséges sámánt. Papjainkkal foglaljuk le az ellenséges katonák egyik felét, harcosainkkal pedig a másik felét, így némi csihi-puhi után fölényesen győzünk (lehet, hogy kétszer kell megölni a sámánt).

4 - Kombinált erők

Gyorsan építsünk még egy kunyhót, közben a sámánnal imádkozzunk a kőfejnél. Jutalmunk négy Térítés lesz, amelyeket varázsoljunk is el a körülöttünk tébláboló vademberek kisebb csoportjaira, de csak akkor, ha embereink száma már 15-16 körül mozog. A Térítésekkel villámgyorsan megduplázhatjuk követőink számát, így létszámgondunk már nem lesz – le lehet bontani a kunyhókat. A kunyhók helyére építsünk két WTH-t és egy templomot, majd képezzünk ki négy papot és minél több harcost. Ezután foglaljuk el a közelebbi piramist és imádkozzuk ki belőle az őrtorony-építést. Ezt követően vegyük a másik piramis felé az irányt és varázslatainkkal törjünk utat magunknak (először mindig az ellenfél papjait irtsuk ki). Ebből a piramisból imádkozzuk ki a permanens Villámot és lőjük is el az ellenfél sámánjára, miközben embereink fedeznek bennünket. Ezután irtsuk ki az ellenséges törzset, miközben a saját sámánunkat védjük a papokkal, az ellenfél papjait és sámánját pedig Robbantásokkal és Villámokkal tegyük hidegre.

5 - Halál az égből

Ötfős csapatunkkal imádkozzunk a kőfejnél (kapunk három Térítést), majd a totemoszlopnál (megnyílik az út a falu felé). Ezután vonuljunk be a faluba, ahol újabb kőfejet és totemoszlopot találunk. Ezeket imádva két Híd, illetve az ellenség tábora felé vezető út a jutalmunk. Sámánunkkal sétáljunk vissza oda, ahol az előző totemoszlop volt, majd vegyük az irányt a magányos őrtorony felé. Itt egy kis szigetre lelünk, amelyhez varázsoljunk egy hidat. A szigeti vadembereket állítsuk a mi oldalunkra Térítéssel, majd imádkozzunk a szigeten található totemoszlopnál. Egy hajót kapunk, amelybe öt emberünkkel szálljunk be. Ezután mindenkit mozgassunk a faluba és képezzünk ki két prédikátort. A sámánt, két katonát és a két prédikátort ültessük a hajóba és induljunk el velük a parttól távol az ellenség tábora felé. Észre fogunk venni egy völgyet, amelyben egy szárnyas démon szobra áll. Ennek a völgynek a parti oldalán szálljunk ki a hajóból. Most gyorsan kell cselekedni: a katonákkal és a papokkal fedezzük a sámánt, miközben a Rajzásokat és Villámokat használva nyissunk utat a szobor felé. Ezután már csak egy gyors imádkozás a szobor előtt, és már nézhetjük is, amint az öt démon elpusztítja az ellenséges falut.

6 - Hidépítés

Az első olyan küldetés, amelyben két ellenféllel kell szembenéznünk. Mindenekelőtt imádkozzunk a totemoszlopnál (megkapjuk a permanens Térítést), majd néhány embert küldjünk a hegyekkel körülvett kőfejhez, s ezek kezdjék el a Mocsarak kiimádkozását. Időközben sámánunkkal Convertáljuk a szigeten tébláboló vadembereket (60-70-re növelhetjük így a létszámot), majd kezdjünk el építkezni: három WTH, egy templom és két-három kunyhó elég is lesz. Nyolc-kilenc munkást hagyjunk a kunyhókban, a maradékból pedig csináljunk öt-hat papot és sok

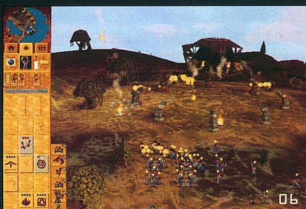










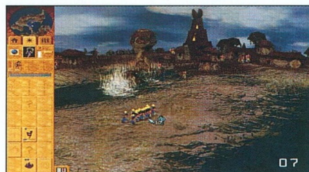


katonát. Mire ezzel mind megleszünk, a Mocsarakat is megkapjuk és vissza tudjuk vonni imádkozó csapatunkat. Ezután kapunk néhány támadást, amelyet ezzel a sereggel könnyen visszaverhetünk. A matak törzs, hogy meg tudjon támadni bennünket, készít egy hidat a két sziget közé. Amikor éppen nem támadnak, fogjunk négy papot, 30-35 katonát és a sámánt, majd menjünk át ezen a hídon. Rögtön egy kőfejhez érünk, amelyből némi harc után három Hipnotizálást kapunk. Ezután már meg tudjuk tisztítani az utat az ellenséges piramishoz, ahonnan megkapjuk a permanens Hidat. Most keressük meg a két nagy sziget között található picit, amelyen egy totemoszlop áll. Csináljunk hidat a szigethez, menjünk az oszlophoz, majd miután imádkoztunk előtte, gyorsan húzódjunk vissza, nehogy mi is lesüllyedjünk a szigettel együtt. A két törzs között így megnyílik az út és elkezdik ütni egymást. Most szedjük össze minden emberünket és támadjuk meg a matakokat. A Hipnotizálásokat, a Mocsarakat és a Robbantásokat okosan használva irtsunk ki minden zöldet, majd imádkozzunk a hegyen a kőfejnél. Egy Tűzvihart kapunk, amelynek megörülve rontsunk rá a chumarákra és maradék seregünkkel irtsuk ki mindet.

7 – Láthatatlan ellenség

A földnyelv előtti dombra építsünk öt kunyhót, két WTH-t, egy templomot és két-három őrtornyot, miközben sámánunkkal Convertáljuk a szigeten található vadembereket. Várjuk ki, amíg embereink száma eléri a 40-et, ezzel egy időben sámánunkkal gyártsunk egy Híd, négy Villám és négy Robbantás varázslatot. Mivel időközben az ellenfél hidat épít a két sziget közé, számíthatunk néhány támadásra, de ha legyártunk kb. 15-16 katonát és négy papot, nem lesz gondunk. Ha már kellően megerősödtünk, növesszünk hidat a kis szigeten található kőfejhez, majd - miközben Villámokkal fedezzük csapatunkat - imádkozzunk ki két Eróziót. Ezután vonuljunk vissza bázisunkra, pótoljuk veszteségeinket, majd amikor újra 40-en vagyunk (hét-nyolc pap, a többi harcos) támadjuk meg az ellenséges tábort a piramis felőli oldalról. Vágjunk utat a piramisig, imádkozzuk ki belőle a permanens Láthatatlanságot, majd Erózókat és Villámokat használva öljük meg a maradékot.









8 – Szárazföldi vízválasztó

Az első nehezebb küldetés. A reinkarnációs szentély előtti hegyekkel és tengerparttal védett hely elsőrangú terep leendő bázisunknak. Munkásainkkal ide húzzunk fel két WTH-t és egy templomot, majd a bázis két kijárata elé rakjunk két-két Őrtornyot. Eközben sámánunkkal járjunk egyet a környéken és Convertáljuk át a közeli vadembereket. Ha már összeszedtünk úgy 30 követőt, képezzünk ki 14-16 harcost és négy papot. A papokat küldjük az őrtornyokba, majd folytassuk az építkezést kunyhókkal. Építsünk legalább tíz kunyhót és kezdjük meg a szaporodást. Közben kapunk egy-két támadást, de ha az ellenséges sámánt és papokat hamar levágjuk, a harcosokkal már nem lesz gond, mert papos őrtornyaink áttérítik őket a mi hitünkre. Miközben falvunkat fejlesztjük, öt-hat láthatatlanná varázsolt harcost küldjünk el a bolygón található két kőfejhez, és imádkoztassunk ki velük a fejekből három Tornádót és négy Varázspajzsot. Ezután folytassuk a szaporodást, verjük vissza a támadásokat, és ha már 70 körül mozog a létszámunk, hét-nyolc pap kivételével mindenkit képezzünk át katonává, utána minden Láthatatlanságunkat és Varázspajzsunkat használjuk el csapatunkra. Ezután támadjuk meg az ellenséges bázist. A dombon található emberekre Rajzást küldjünk, a két őrtorony pedig egy-egy Villámot kapjon. A dombról eresszük el a házak között a három Tornádót, és embereinkkel üssük szét azt, amit a forgószelek meghagynak. Mielőtt az utolsó kunyhót is szétvernénk, sámánunkkal imádkozzunk ki az itteni piramisból egy újabb épületet, a Tűzharcos-képző Kunyhót (Firewarrior Training Hut, a továbbiakban csak FWTH).

9 – Tűz a ködben

Az első olyan pálya, ahol a „fog of war" effektussal találkozunk. Először a sámánnal járjuk körbe a szigetünket és a vademberekből térítsünk 30-40 munkást, közben a munkásokkal a Reinkarnációs Szentély tájékára építsünk egy WTH-t, egy FWTH-t és egy templomot. Ezután a falunk tenger felőli oldalaira építsünk őrtornyokat (öt-hat elég lesz), képezzünk ki egy-egy tucat harcost és tűzharcost, majd az őrtornyokba küldjünk egy-egy kiképzett papot. Mialatt ezt véghezvisszük, néhány munkással sétáljunk végig a szigeten és a két kőfejből imádkozzuk ki a varázslatokat (egy Földrengés és két Tornádó). Ezután a zunk az oszlop előtt. Egy újabb falu bukkan fel a tenger mélyéről, ahova csónakkal vigyük át az embereinket. Mivel innentől kezdve időre megy a küldetés, csak a legszükségesebb teendőket végezzük el: térítsük át a vadembereket (15 felett legyen az összlétszámunk), javítsuk meg a csónakházat, a WTH-t és a FWTH-t, majd gyártsunk még két csónakot. Miután a térítések megtörténtek, a varázslatok töltését csak Rajzáson, Villámon és Robbantáson hagyjuk. Ezután munkásainkat képezzük át harcosokká és tűzharcosokká, majd a sámánnal, a két pappal, hat-hat harcossal és tűzharcossal szálljunk be a három csónakba. Ha elég gyorsak voltunk, maradt még legalább két percünk. Ez elég ahhoz, hogy gyorsan átevezzünk az ellenséges törzs szigetére, és ott varázslataink segítségével törjünk utat a totemoszlopig. Ha itt imádkozunk, az ellenséges falu a víz alá süllyed, s nekünk csak két kunyhót és két árva őrtornyot kell szétvernünk a győzelemhez.

11 – Hűtlen lelkek

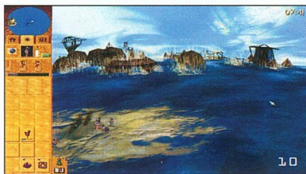
Ismét két törzzsel fogunk harcolni. Sámánunkkal járjuk be a szigetet egészen a matak törzs táboráig, és minden vadembert Convertáljunk. Munkásainkkal közben a szentélyhez építsünk egy WTH-t, egy FWTH-t, valamint egy templomot, majd vegyük körül ezeket négy-öt



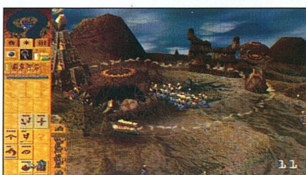
szokásos kunyhóépítés (kb. tíz kell), szaporodás és a támadások visszaverése (vagy az őrtornyos papokkal az ellenséges egységek áttérítése) következik, egészen addig, amíg el nem érjük a 70-es lélekszámot. Ekkor összes maradék munkásunkat képezzük át harcossá és tűzharcossá (fele-fele arányban), várjuk meg, amíg harci varázslataink feltöltődnek, majd támadjuk meg összes egységünkkel az ellenfél faluját. Az őrtornyokra és a sámánra Villámot, a papokra Rajzásokat szórjunk, a falu közepén pedig eresszük szabadon a Tornádókat és a Földrengést. Ezután már csak meg kell ölni a túlélőket, mielőtt azonban ezt még megtennénk, imádkozzunk ki az ellenfél falujában található piramisból egy újabb épületet, a Csónakházat.

10 – A mélységből

Amint megkapjuk az irányítást, szálljunk be a csónakba a sámánnal, két pappal és két harcossal (közben nézzük végig, amint az ellenséges sámán kiirtja falunkat). Evezzünk velük a totemoszlopos kis szigetre, ahol térítsük át a saját hitünkre az embereket, majd imádkoz-







őrtoronnyal. A tornyokba vigyünk kiképzett papokat, és gyártsunk tizet mindkét fajta harcosból. Miközben mindez zajlik, kizsákmányolhatjuk a kőfejeket: három Mocsár és három Simítás a jutalmunk, de nincs rá igazán nagy szükségünk... Néhány támadás visszaverése közben a vademberek további térítésével érhetjük el azt a kellemes állapotot, hogy 90 körül mozogjon a létszámunk úgy, hogy közben egyetlen kunyhót sem építettünk. Ekkor képezzük ki harcosainkat fele-fele arányban, és gyártsunk hét-nyolc papot. Közben töltődjünk fel varázslatokkal, és mágikus támogatás mellett ezzel a sereggel már tetszőleges sorrendben ki tudjuk irtani a két törzset. Ne felejtsük el felvenni az ellenség piramisaiban található permanens Mocsarat és Hipnotizálást - ezek is segíthetnek a harcokban!

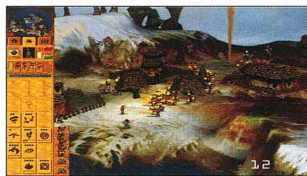
12 – Könnyű célpont

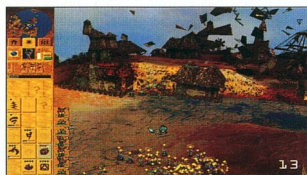
A cím ellenére ez a játék egyik legnehezebb küldetése, egyszerre három ellenféllel szemben kell állni a sarat. Először térítsük meg a sziget vadembereit, majd a havas magaslat alatti völgybe építsünk kunyhókat (először

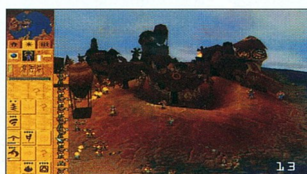
négyet-ötöt, majd folyamatosan növeljük a számukat) és szaporodjunk. Amint elkészültek a kunyhók, építsünk a magaslatra egy templomot, egy WTH-t és egy FWTH-t, a völgybe pedig egy csónakházat. Sámánunkkal hajózzunk el a permanens Tornádót és a Kémképző Kunyhót tartalmazó piramisig (ha elég óvatosak vagyunk, nem vesz észre bennünket az ellenfél) és szerezzük meg őket. Ezután képezzünk ki 15-15 harcost és tűzharcost, és mialatt ők visszaverik az ellenfél támadásait, építsük tele a szigetet kunyhóval, majd növeljük létszámunkat 80-90-re. Ezalatt folyamatosan növeljük a harci egységek számát, és ha már sehova nem tudunk építkezni, néhány munkás kivételével mindenkit képezzünk át: öt-hat kémre, ugyanennyi papra és rengeteg katonára lesz szükségünk. Ezután várjuk meg, amíg harci varázslataink feltöltődnek, és chumara-matak-dakini sorrendben irtsuk ki az ellenséges törzseket (néhány harcost azért hagyjunk hátra a bázison védelemként). Okosan használjuk varázslatainkat, különösen a Hipnotizálást és a Mocsarat (ez utóbbit főleg a dakini tábor előtti felső peremre érdemes rakni). Miután kipusztítottunk egy törzset, mindig térjünk vissza bázisunkra pótolni az elveszett egységeket és feltölteni varázslatainkat. A zöldek legyőzése után megkapjuk a permanens Eróziót, így a pirosak ellen már azt is használhatjuk

13 – Légicsapás

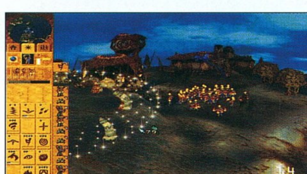
Ismét egy olyan küldetés, amelyben nem kell kunyhót építenünk, mert a szigeti vademberek térítésével össze tudunk hozni kb. 80 munkást. Ez legyen tehát az első dolgunk (a zöldek falujáig elmerészkedhetünk), és munkásainkkal a szentély mellé építsünk egy WTH-t, egy FWTH-t (építhetünk kettőt is mindegyikből, ha azt akarjuk, hogy gyorsabb legyen az egységek gyártása) és egy templomot. Még a játék korai szakaszában ballagjunk át sámánunkkal a zöld falu szélén található piramishoz, és imádkozzuk ki belőle a permanens Földrengést. Ezután vegyük körül a falut három-négy papos őrtoronnyal, majd kezdjük meg az egységek gyártását. Összesen hat-hét papra, 30-35 harcosra és tűzharcosra lesz szükségünk. Közben végig védjük a falut a ballonos támadásoktól, a földre szállt ellenségeket pedig papos őrtornyaikkal térítsük át. Ha befejeződött a kiképzés, töltsük fel varázslatainkat, majd támadjuk meg a matak falut. Ha hamar elintézzük a sámánt és a falu közepén eleresztünk néhány Földrengést és Tornádót, a maradékot már hamar kivégezhetjük. A zöldek halála után kifoszthatjuk a pályán található három kőfejet (az egyiket csak az ellenség által hátrahagyott ballonokkal tudjuk elérni), egy Vulkánt, egy Tűzvihart és három Varázspajzsot kapunk. Ezekkel vonuljunk visza oda, ahol szigetünk a legközelebb fekszik a chumarák falujához, és itt várjuk meg, amíg feltöltődnek varázslataink (a harcosokkal addig visszamehetünk a falunkba, mert eddigre biztosan kapunk egy támadást). Ha feltöltődtünk, néhány híddal kössük össze a két szigetet, majd támadjunk. A Vulkán és a Földrengések itt is hamar rendet tesznek, nekünk csak arra lesz gondunk, hogy mielőtt kiirtunk mindenkit, az itteni piramisból kiimádkozzuk a Ballonközpontot.















14 – Támadás minden oldalról

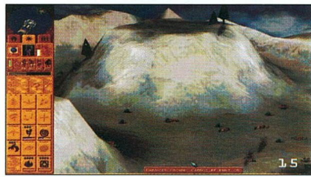
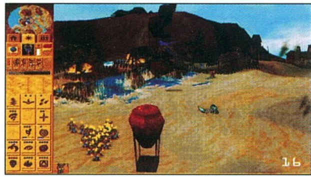
Ismét három ellenfelünk lesz, így nincs időnk kunyhókat építgetni, mert állandóan zargatnak. Amint megkapjuk az irányítást, kezdjünk el építeni egy WTH-t és egy FWTH-t a szentély mellé, de ne a sziklafal tövébe! Közben mágusunkkal térítsük át a szigeti vadembereket (kb. 60 lesz így a létszám), és kezdjük meg a harcosok fele-fele arányú kiképzését. Mialatt a kiképzés folyik, építsünk egy templomot is, és gyártsunk hét-nyolc papot. Ezután folytassuk a kiképzést, miközben visszaverjük a támadásokat, papjainkkal pedig állítsuk át az érkező ellenségeket. Ha már összegyűlt 60-70 harci egységünk és van támadóvarázslatunk is (nem árt egy Földrengés), söpörjük le a dakiniket a pályáról. Ez nem lesz nehéz, főleg, ha hamar elintézzük a sámánjukat. A piramisból a csata után megszerezhetjük a permanens Tűzvihart, míg a kőfejtől egy Földrengést és egy Hidat kapunk. Mivel eddigre a chumarák lerombolták bázisunkat, itt építsünk egy tornyot, egy WTH-t és egy FWTH-t, és a vadembereket térítve pótoljuk a veszteségeket. Ismét vegyünk fel védekező állást, és 70-80-ra vigyük fel az egységek számát. Ezzel a sereggel a matak törzset fogjuk likvidálni, miután Hidat varázsoltunk a szigetükhöz. Ha két Földrengést gerjesztünk, és Villámokkal hidegre tesszük a sámánt, a győzelem biztosan a miénk. Ezután imádkozzuk ki az itteni piramistól a permanens Simítást, majd – mivel a sárgák ismét lerombolták épületeinket – építsünk fent egy tornyot és egy WTH-t. Az előzőekhez hasonlóan vademberekből pótoljuk a népet, miközben néhány emberrel látogassuk meg a kőfejet (lent van a sziget tövében, ezért a sámánnal fentről egy hidat kell varázsolni hozzá). A fejtől egy Halál Angyalát kapunk, amely egy Földrengéssel, néhány Mocsárral és négy Villámmal együtt elég lesz ahhoz, hogy leverjük a chumarákat (híd kell a szigetükhöz). Ne hagyjuk náluk a permanens Varázspajzsot sem!

15 – Bebörtönözve

Érdekesen indul ez a pálya: sámánunk börtönben csücsül, egységeinknek pedig hét és fél percük van arra, hogy kiszabadítsák őt. Ezért a falunkban villámgyorsan kezdjünk el gyártani csónakokat (öt darab kell), majd ahogy szaporodnak embereink, gyártsunk harci egységeket is: öt harcosra, tíz tűzharcosra, öt papra és öt kémre lesz szükség. Ha ezek elkészültek, szálljunk be velük a csónakokba és evezzünk az ellenséges sziget közelébe. A kémekkel evezzünk előre, és gyújtsuk fel a bejáratot és a börtönt őrző tornyokat. Ezután hajózzunk be a többi egységgel is, a papokkal kezdjünk el prédikálni, a tűzharcosokkal lőjük ki az ellenfél papjait, a harcosokkal pedig kezdjük bonta-





ni a börtönt. Amit meghaltak az ellenséges papok, a tűzharcosokkal is bontsuk a börtönt, így a sámán időben kiszabadulhat. A sámánnal imádkozzunk az obeliszknél, s egy Vulkán lesz a jutalmunk. Ezután csak annyi a dolgunk, hogy felsétálunk az obeliszken túl található peremen, és onnan leküldjük az ellenséges faluba a Vulkánt.

16 – Vérszomj

Hosszú, nehéz és monoton pálya. Három ellenfelünk van, de szerencsére gyakrabban ütik egymást, mint bennünket. Induláskor gyűjtsünk össze a sámánnal vadembereket, majd a starthelyhez, a védett medencébe telepítsünk kunyhókat (egy tucatot), egy WTH-t, egy FWTH-t és egy templomot. Ezzel egy időben kezdjük el harci egységeink gyártását a már megszokott arányban, és rendezkedjünk be védelemre. Ezután néhány óra alatt talán el tudunk jutni odáig, hogy 80-85 harci egységünk van, és sámánunk fel van töltekezve erős varázslatokkal. Ezután már gyorsan fog menni a dolog: kiirtjuk a matakokat, majd kifosztjuk a kőfejeket (az egyik egy kis szigeten van) és kipusztítjuk a pirosakat. Ha a sárgákhoz Vérszomjjal és Varázspajzzsal felturbózott emberekkel megyünk, egészen biztosan mienk a babér.

17 – Középső terület

Ajándék-küldetés, amelyben három ellenfél ellen harcolunk egy szabályos négyágú szigeten. Felépített faluval kezdünk, és a sziget tele van vademberekkel, szóval a feladat adott: gyorsan össze kell toborozni egy nagyobb sereget és kiképezni a már megszokott arányban a harci egységeket. Néhány kisebb támadást fogunk ugyan kapni, de ezek nem zavarnak sok vizet. Ha elérjük a bűvös százas létszámot, matak-dakini-chumara sorrendben irtsuk ki az ellenfeleket a pályáról. Varázslatokra nem nagyon lesz időnk manát gyűjtögetni, ezért csak Villámokat készítsünk, és a három támadást előtt egy-egy Földrengést.

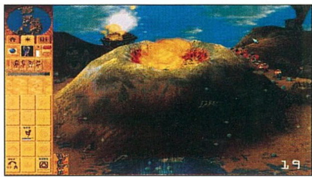
18 – Fejvadászat

Rázós küldetés, amelyben az a legfontosabb, hogy a dakini törzs ne szerezze meg a faluja melletti kőfejből az Armageddont. A gyorsaság itt elsőrendű, ezért amint megkapjuk az irányítást, építsünk hat-hét kunyhót, miközben az elérhető vadembereket térítsük meg. Ha a kunyhók felépültek és beindult a szaporodás, építsünk egy templomot, egy WTH-t és egy FWTH-t, majd még három-négy kunyhót. Állandó védekezés mellett gyártsunk 65-70 harci egységet, majd minél hamarabb, minél kevesebb veszteséggel rohanjuk le a sárgákat. Itt a kőfejből szerezzük meg a Vulkánt, és rohanjunk vissza a bázisunkra. Ha van időnk, pótoljuk veszteségeinket, de ha a dakinik már elkezdtek imádkozni a kőfejük előtt, azonnal rohanjunk arra. Egy kisebb hadsereg fogja utunkat állni, ezt varázslatokkal, kevés veszteséggel intézzük el (jó, ha eddigre maximumon van a Földrengés, a Mocsár, a Rajzás, a Hipnotizálás és a Villám, de a frissen szerzett Vulkán is segíthet). Törjünk utat a dakinik kőfejéig, és egy jól irányzott Villámmal intézzük el az imádkozókat. Ezután szerezzük meg mi magunk az Armageddont, és ha létszámfölényben vagyunk, használjuk, ha nem, vonuljunk vissza, szaporodjunk, és akkor használjuk, ha már van kb. 60 harci egységünk.

19 – Nem kívánatos szövetségesek

Érdekes küldetés: a chumarákkal szövetkezünk, hogy leverjük a dakiniket. Ehhez először építsünk egy FWTH-t és egy templomot, majd térítsünk meg minél több vadembert. A völgyben található kőfejtől három Teleportot kapunk, de jobb, ha ezek használata helyett inkább gyártunk két hidat. Munkásainkból képezzünk tűzharcosokat és öt papot, majd varázsoljunk hidat a fenti kőfejhez és fosszuk ki (egy Vulkánt kapunk). A kőfejtől vezessünk

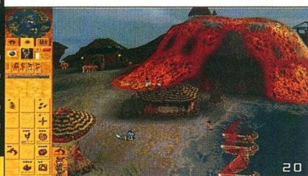


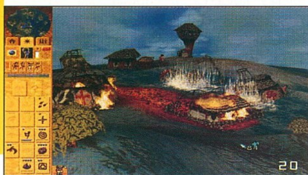


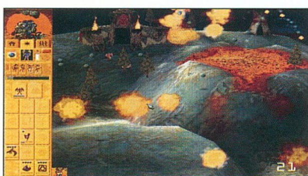
hidat a chumarákhoz és védjük meg őket a támadásoktól. Védekezés közben igyekezzünk minél több ellenséget áttéríteni a papokkal. Ha már elérjük a 30-as létszámot és van négy Villámunk, rohanjunk a dakinik táborának közepére, ott használjuk a Vulkánt, majd fussunk vissza. A megritkított dakiniket maradék seregünkkel könnyedén megverhetjük, ha először a papokat ütjük, és mindig gondoskodunk róla, hogy a dakini sámán ne rosszalkodhasson.

20 – Szigetvilág

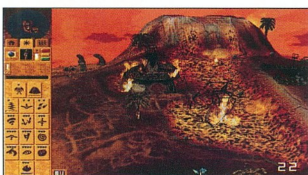
Apró szigetekből álló pálya, amelyen az ellenfél hatalmas előnnyel indul. Először térítsünk vadembereket, ezzel párhuzamosan építsünk egy FWTH-t és egy WTH-t. Gyártsunk egy hidat, és csatoljuk hozzánk a következő szige-

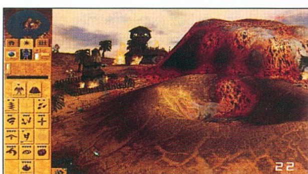














tet, ahol ismét térítsünk, majd újabb híd, és így tovább. Ha elég gyorsak vagyunk, apránként gyarapodni fogunk, és hamar ki tudunk képezni hat papot és 15-15 harcost. Ezalatt jó néhány támadást fogunk kapni, és körülbelül akkor, amikor elérjük az 50 főt, egy Halál Angyalát is küld ránk a dakini sámán. Ez elől csak menekülni tudunk, amíg meg nem szűnik létezni. Ha elérjük a 60-65 fős lélekszámot, hagyjuk el a bázist, és látogassuk meg a kőfejet. Egy hidat kapunk és egy újabb kőfej nő ki a pályán. Ott egy Simítás lesz a jutalmunk és egy harmadik kőfej. Ennél a kőfejnél két Tűzvihart kapunk, egyet a varázslatlistánkba, egyet pedig a nyakunkba, úgyhogy egy-két feláldozható emberrel fosszuk ki ezt a kőfejet. Végül egy vulkán kíséretében kinő egy negyedik kőfej is, ahol egy Vulkánt imádkozhatunk ki. Miután felszedtük, folytassuk a gyarapodást és a kiképzést, és csak akkor álljunk meg, ha már 90 fölé ér létszámunk. Eddigre már gyűjtögethettünk némi varázslatot is (három Mocsár, négy Villám és két Földrengés mindenképpen legyen), úgyhogy irány a dakini falu! Itt mihamarabb intézzük el a sámánt, majd a ránk támadókat Mocsarakkal tegyük hidegre. Ezután a faluban engedjük szabadon a Földrengéseket és a Vulkánt, majd fosszuk ki a piramist (megkapjuk a permanens Halál Angyalát). Ezzel az varázslattal végképp megpecsételhetjük a dakinik sorsát.

21 – Megsebzett föld

Ezen a pályán időszakos vulkánkitörések vannak, ezért nem érdemes kunyhókat építeni, hanem csak a három legfontosabb épületet (WTH, FWTH, templom) húzzuk fel, és térített vadembereket képezzünk ki harcosokká. A totemoszlopnál egy imádkozással simára varázsolhatjuk a terepet, de a kőfejhez nem érdemes elmenni, mert csak két Eróziót kapunk, és ilyen magas terepen azzal nem sokat érünk. Csak azzal törődjünk, hogy a lehető legtöbb vadembert áttérítsük saját hitünkre, és az sem árt, ha a kapott támadásokat nem verjük vissza, hanem papokkal átállítjuk a dakini harcosokat a mi oldalunkra. Ha a 60 főt eléri a létszámunk és van négy Villámunk, támadjuk meg a piramis melletti néhány épületet, és a lehető legkevesebb veszteséggel öljünk meg mindenkit. Ezután imádkozzuk ki a permanens Vulkánt a piramisból, majd gyűjtögessünk össze két Földrengést, négy újabb Villámot és néhány Rajzást, majd varázslatainkkal pusztítsuk ki a maradékot a pályáról.

22 – Szóló

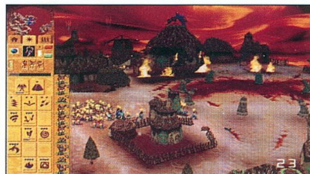
Ebben a küldetésben a sámánnal egyedül kell helytállnunk, követőnk nincs, így egyszer sem szabad meghalnunk. Szerencsére rögtön kezdésnél találunk egy obeliszket, amiből megkaphatjuk az összes varázslatunkat maximumra töltve. Ezekből a Vulkánt, a Villámokat és a Földrengéseket használva irtsuk ki a dakini törzset, majd foglaljuk el a törzs hajóját. Ezután hajózzunk el a különálló obeliszkhez, ahonnan némi manát imádkozhatunk ki (elhasznált Villámainkat és Földrengéseinket pótoljuk vele). Ezt követően a matak törzset kell kiirtanunk, amit a Halál Angyalával, Tornádókkal és a két Erózióval tegyünk meg, majd az itteni obeliszk előtt fejet hajtva töltsük fel a Vulkánt és a Halál Angyalát. Ezzel a két varázslattal és a maradékkal már egészen biztosan el tudjuk intézni a chumarákat is.

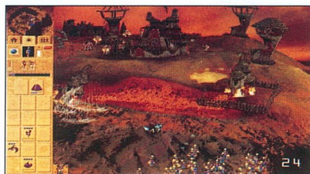
23 – Pokol

Húzós küldetés, három ellenféllel. Az elején a szokásos Térítés és az alapépületek felhúzása után építsünk egy tucatnyi kunyhót, ezzel párhuzamosan szaporodjunk és gyártsunk harci egységeket. A minden oldalról érkező támadásokat igyekezzük visszaverni, és mivel az ellenfél kémeket is küld, gyártsunk mi is négyet-ötöt. Ha álljuk a sarat, elérünk a 85-90 körüli lélekszámhoz, és addigra már varázslatokból is feltankolhatunk. Ekkor húzzunk hidat a chumarákhoz, irtsuk ki őket (próbáljuk meg nem elhasználni az erősebb varázslatokat), és rohanjunk vissza falvunkhoz, ahonnan egy dakini csapatot kell kikergetnünk. Ezután pótoljuk veszteségeinket, és Földrengéseinkkel, Vulkánunkkal és a Halál Angyalával irtsuk le a matakokat és a dakiniket is.

24 – Az utazás vége

Jól védhető helyen van a falunk, úgyhogy nyugodtan téríthetünk és építkezhetünk, csak a küldetés elején kell sietni, hogy minél hamarabb ki tudjunk képezni öt-hat papot, és tíz-tizenöt tűzharcost. Az első támadások hamar jönnek, ezért gyártsunk Villámot, és (a harcok előtt állást mentve) öljük meg a támadókat. Ezután folytassuk az építkezést, a WTH, a Templom és az FWTH mellett szórjuk tele a szigetet kunyhókkal, a falunkhoz vezető utakra pedig papos őrtornyokat tegyünk. Ha kevés a hely, néhány híddal megnövelhetjük falunk alapterületét. Miközben folyamatosan verjük vissza a támadásokat, gyártsunk







két Földrengést és egy Vulkánt, követőink számát pedig növeljük 90 fölé (ebből hat-hét legyen pap, a többi pedig 2:1 arányban tűzharcos és harcos). Ezzel a csapattal már szépen sorjában le tudjuk győzni az ellenfeleket matak-chumara-dakini sorrendben, különösen, ha hadjárataink előtt visszatérünk a bázisunkra pótolni veszteségeinket. Ha megnyerjük a küldetést, végignézhetjük, amint sámánunkból isten lesz...

25 – A kezdetek

Egy bónusz küldetés, amelyben a három hitetlen törzsön állhatunk bosszút. Mivel itt már istenek vagyunk, nincs sámánunk, ellenben komplett faluval, 50 követővel és feltöltött varázslatokkal kezdünk. Ezenkívül megvan az a nagy előnyünk is, hogy a varázslatainkat bárhová irányíthatjuk, megszűnnek az eddigi hatókörök. Az eddigi küldetések után ez sétagalopp lesz, csak arra kell figyelnünk, hogy minél hamarabb gyártsunk egy kisebb sereget a támadások visszaverésére. Ha már stabilizáltuk helyzetünket, el sem tudjuk rontani a küldetést: istenünkkel messziről küldözgethetjük a Földrengéseket és a Vulkánokat, a Halál Angyaláról nem is beszélve. Ha kiirtjuk az összes törzset, miénk az univerzum, egészen addig, amíg egy másik isten be nem teszi a lábát oda. De ez már egy másik történet...

Stöki



Varázslatok:

Robbantás (Blast): Gyengécske támadóvarázslat, amely – hacsak nem löki vízbe – meg sem öli az ellenfelet. Csak akkor éri meg alkalmazni, ha nincs Villám.

Térítés (Convert): A legalapvetőbb varázslat, amellyel a szigeti vademberekből gyárthatunk munkásokat. Mindig, minden pályát azzal kezdjünk, hogy a sámánnal Convertáljuk a közelben található vadembereket!

Varázspajzs (Magical Shield): Védővarázslat, amely viselőjét a Villám és a Robbantás káros hatásaitól óvja meg. Mivel csak 5-6 emberre hat, csak akkor éri meg használni, ha a többi varázslat töltve van.

Rajzás (Swarm): Nagyon hasznos varázslat, amely egy méhrajt megidézve pánikot kelt az ellenfél egységei között. Primán lehet alkalmazni térítő papok ellen, de magaslatokat vagy szorosokat védő ellenfelet is elzavarhatunk vele, sőt, ha kémet gyanítunk sorainkban, ez a varázslat felfedheti kilétét. Vigyázat, sámánra nem hat!

Láthatatlanság (Invisibility): Ez a mágia láthatatlanná teszi 5-6 emberünket. Sajnos, ezek az emberek azonnal láthatóvá válnak, amint az ellenfél kárára cselekednek, ezért nagyon ritkán alkalmazható.

Híd (Landbridge): Ezzel a varázslattal nemcsak két sziget közé varázsolhatunk hidat, hanem egy magasabban fekvő területhez is. Hasznos lehet akkor is, ha kicsinek találjuk falunk alapterületét.

Villám (Lightning): Ez az a varázslat, amelyhez minél előbb össze kell gyűjteni a manát, mert ezt fogjuk a legtöbbet használni. Ha jól célozzuk, az ellenséges sámánt azonnal képes megölni, de egy víz közelében ácsorgó csoporton is nagy pusztítást tud véghezvinni. Általában az ellenfél sámánja is ezzel próbálkozik, amint meglát bennünket, úgyhogy aki nem akar vadnyugati párbajt játszani, mindig mentsen állást, mielőtt az ellenfél sámánjának látókörébe érne.

Hipnotizálás (Hypnotise): Néhány ellenséges egységet állít át a mi oldalunkra. Sajnos, a hatás csak ideiglenes, ezért ritkán használható jól (esetleg az ellenfél térítő papjaira lehet elsütni).

Vérszomj (Blood Lust): Csak néhány küldetésben kapjuk meg ezt a varázslatot, ami egységeink harci képességeit fokozza. Hatása ideiglenes, és őszintén szólva nem is igazán mutatkozik meg az a többlet, amit nyújt...

Teleport (Teleport): Egyetlen küldetésben fogjuk csak megkapni, de igazából akkor sem használhatjuk hatékonyan, mivel egyedül a sámánt képes teleportálni. Azt a trükköt azért el lehet játszani, hogy beteleportálunk az ellenfél táborába, a sámánját Villámmal agyoncsapjuk, majd egy újabb Teleporttal lelépünk.

Tornádó (Tornado): Közepes erősségű támadóvarázslat, amely forgószelet gerjesztve szétszed néhány ellenséges épületet, majd felkapja az embereket, és szétszórja őket minden irányba. Ajánlatos vízparti épületekre elsütni...

Mocsár (Swamp): A Mocsár az egész játékban nagy segítségünkre lesz. Mivel minden egyes támadásunk ellentámadást von maga után, a támadó seregünk felé igyekvő védők elé célszerű tenni. Ha három Mocsarat használunk egymás után, ily módon az ellenfél legalább 25-30 emberét megölhetjük, mielőtt hozzánk érne.

Simítás (Flatten): Egyenetlen terepet varázsolhatunk simává ezzel a mágiával. Elvileg falunkhoz adna újabb építési területeket, de ahhoz nagyon drága, és erre a célra a Híd tökéletesen megfelel, ráadásul sokkal olcsóbb.

Földrengés (Earthquake): Az egyik legjobb varázslat, amely egy repedést vág a földbe, amiből némi láva szivárog ki. Ha épületek közé varázsoljuk, nagy pusztítást tud véghezvinni, csak használata után húzódjunk hátrébb, nehogy bennünket is elkapjon. A Villám, a Rajzás és a Mocsár után mindig erre a varázslatra ajánlatos gyűjteni a manát.

Erózió (Erode): Területre ható varázslat, amely megsüllyeszti a földet, alacsonyabb terepen pedig el is tünteti. Mivel a Földrengés sokkal jobb, csak különleges esetekben használandó, például olyan helyeken, ahol az ellenfél sok kunyhót épített egy nagyon alacsony területre.

Tűzvihar (Firestorm): Szintén területre ható mágia, amely kisebb tűzzuhataggal örvendezteti meg az ellenfelet. Ahhoz képest, hogy mennyi manába kerül, elég gyenge, a Földrengést javasolt helyette.

Halál Angyala (Angel of Death): Mókás varázslat, amely megidéz egy szárnyas démont, aki aztán egyenként levadássza az ellenfél embereit, amíg bizonyos idő után meg nem szűnik létezni. Hasznos tulajdonsága, hogy megjelenésével a Rajzás hatását idézi elő az ellenfél emberei között, ezért ideális elővéd. A Vulkán mindenesetre jobb nála, ezért csak akkor érdemes gyűjteni rá a manát, ha a tűzhányó már ott figyel a varázslatlistában.

Vulkán (Volcano): A legjobb varázslat, egyben a legdrágább is. Egy tűzhányót idéz meg a játéktérben, amely már azzal is nagy pusztítást végez, ahogy kinő a földből, de mivel hoz magával némi tűzvihart és mellesleg kicsorgat egy kis lávát is, általában 40-50 embert és 3-4 épületet is képes elintézni. Nagyobb támadások előtt mindenképpen gyártsunk egyet belőle.

Armageddon: A klasszikus Populous-varázslat, a „népek háborúja". Ha elsütjük, elveszítjük az irányítást, majd kinő egy aréna a földből, ahol megjelennek a harcoló felek egységei. Az egységek vidám többszemélyes gladiátor-bemutató keretében eldöntik, hogy melyik törzs jusson tovább a következő pályára. Nagyon jó kis varázslat, sajnos csak a 18. küldetésben lesz vele dolgunk (akkor is azt kell megakadályoznunk, hogy az ellenfél megszerezze).

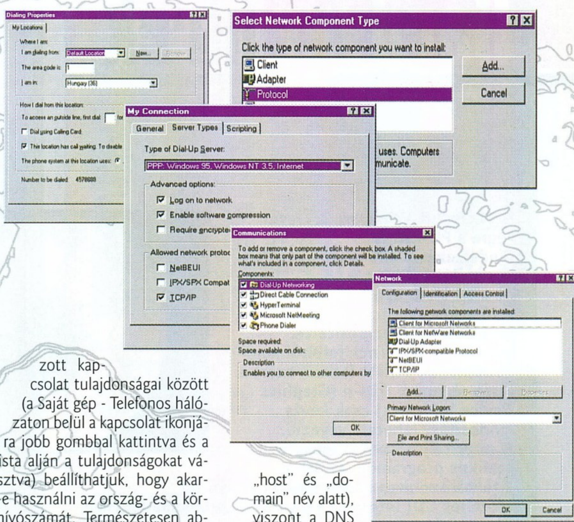
Internetezés Windows alatt

A cím sokat sejtető, manapság ez a téma sokunkat érdekel. Sok ember használja aktívan, ha nem is otthon, de legalább az iskolában, esetleg a munkahelyén. Ha elcsépelt is, de igaz, hogy az interneten keresztül nagyon sok hasznos információ birtokába juthat bárki, aki szán rá időt – és esetleg pénzt is.

Tételezzük fel, elmegyünk egy szimpatikus internet-szolgáltatóhoz (vagy ahogy sokszor találkozunk a fogalommal: ISP-hez, azaz Internet Service Providerhez) és előfizetünk a szolgáltatásra. Ezzel a lépéssel kapunk egy felhasználói nevet, egy jelszót és rengeteg, első ránézésre haszontalan információt, amelyet be kell valahol állítanunk a saját gépünkön. Ezek nélkül ne számítson senki arra, hogy otthonából modemen keresztül tud majd internetezni (hacsak nincs olyan bátor ember az ismerőseink közül, aki megosztja velünk a szükséges adatokat. Ez nem lehetetlen, de nem ajánlom senkinek. Legtöbbször a lebukás után a szerencsétlen delikvens is elveszíti az előfizetését, és mi is a potyázás lehetőségét...). A szolgáltatók általában azt figyelik, hogy egy felhasználói névvel egyszerre be akarnak-e jelentkezni többen. Ha ez többször előfordul, akkor figyelmeztetik az előfizetőt, hogy valaki más is használja a jelszavát és az ő pénzéből, idejéből internetezik. Ha nem használ a dolog, letiltják az illetőt.

Szóval van egy felhasználó nevünk, egy jelszavunk, egy telefonszámunk és egy vagy két DNS címünk. Mi az a DNS? Egy rövidítés, azaz Domain Name Server. Ez a gép a szolgáltatónk szervere, és azt a - látszólag egyszerű – feladatot végzi el, hogy az egyes IP címekhez hozzárendeli az általunk használt, közérthető nevet és fordítva. Ugyanis a világhálózatba kötött összes számítógépnek (beleértve a miénket is, amikor bejelentkeztünk) van egy IP címe (az IP szintén rövidítés, az Internet Protocol szavakból adódik). Ez a szám négyszer egy byte, azaz négy 1-től 255-ig terjedő szám, ponttal elválasztva egymástól. A DNS-nek is van egy ilyen címe, amelyet nekünk ismernünk kell. Ez teszi számunkra lehetővé, hogy ne ezt a címet kelljen megjegyeznünk, hanem szavakkal, nevekkel utalhassunk arra a helyre, amit el szeretnénk érni. Sokkal könnyebb a felhasználónak azt megjegyezni, hogy www.zed.hu, mint azt, hogy 194.159.134.1. Eleinte a címekkel kellett hivatkozniuk az internetezőknek az elérni kívánt oldalakra, de egy idő után valakinek eszébe jutott, hogy így az emberek sosem fogják megszeretni az internetet, és ki kell találni a címek helyett valami mást. Ez azonban azzal is jár, hogy az általunk esetleg használni kívánt nevet regisztráltatnunk kell egy nemzetközi szervezetnél. Ennek a szervezetnek semmi más dolga nincs, mint hogy felírja, melyik névnek (amit egyébként domain name-nek hív a szakma) ki a tulajdonosa. Innentől kezdve ezt a nevet már csak ő használhatja. Ebből következett, hogy a szemfülesebbek hamar lecsaptak a jó lehetőségekre, a közkedvelt nevekre. Van egy kis Afrika környéki sziget, amelynek az összes domain neve .tv-re végződik. Ezt a végződést egy cég megvette néhány millió dollárért és most hússzoros áron kínálja a cégeknek, elsősorban TV-társaságoknak...

Ha már van modemünk (ezekkel az előző számunkban foglalkoztunk), akkor egy tárcsázó program segítségével tudjuk az internetet használatba venni. Tárcsázót, azaz új telefonos kapcsolatot a gépünkre a Sajátgép - Telefonos hálózat (My Computer – Dial-Up Networking) ikon alatt telepíthetünk. Ha valakinek nem



lenne ilyen ikonja, akkor a Start menü – Beállítások - Vezérlőpult – Programok hozzáadása (Settings – Control Panel - Add/Remove Programs) ikon alatt a Windows telepítő (Windows Setup) fülre kattintva a Windows Kommunikáció nevű részét kell feltelepíteni. Nem kell mindent, az internet használatához elég a Tárcsázó és a Telefonos hálózat (Dial-Up Networking, Phone Dialer) részeket feltenni. Ha ezt megtettük és újraindítottuk a gépet, akkor már a Saját gépen belül ott kell lennie a Telefonos hálózatnak. A Telefonos hálózatban találunk egy olyan pontot, hogy Új csatlakozás létesítése (Make New Connection). Ez az, amire szükségünk van. Itt be kell írnunk, milyen nevet szeretnénk adni a telefonos kapcsolatnak – ez teljesen mindegy, a mi szempontunkból közömbös. Az első ablakon kiválaszthatjuk azt a modemet, amit ehhez a kapcsolathoz szeretnénk majd használni (ez akkor lehet érdekes, ha valakinek esetleg egynél több modem van a gépére kötve). A következő ablakban kell beírnunk a tárcsázni kívánt telefonszámot, körzetszámmal és az ország hívószámával együtt. Itt is figyeljünk arra, hogy jó adatokat adjunk meg, még akkor is, ha Budapestről egy budapesti számot fogunk hívni, nem árt az elővigyázatosság. Egyébként a már létrehozott kapcsolat tulajdonságai között (a Saját gép - Telefonos hálózaton belül a kapcsolat ikonjára jobb gombbal kattintva és a lista alján a tulajdonságokat választva) beállíthatjuk, hogy akarjuk-e használni az ország- és a körzet hívószámát. Természetesen abban az esetben, ha a modem tárcsázási tulajdonságai között (Start menü - Beállítások – Vezérlőpult – Modemek – Tárcsázási tulajdonságok) korrekt módon be van állítva a mi ország és körzet-hívószámunk, nagy bajunk nem lehet.

Ezzel kész az új telefonos kapcsolatunk – a feladat felét már el is végeztük! A másik fele sem sokkal bonyolultabb. Meg kell mondanunk a számítógépünknek, hogy szeretnénk hálózatot használni, azon belül is az internetet. Ezt megtehetjük a Start menü – Beállítások – Vezérlőpult – Hálózat (Settings – Control Panel – Network) ikonon keresztül. Feltételezem, hogy az itt megnyíló Hálózat ablak üres. Ebben az esetben a Hozzáadás gombra kattintva a Csatolókat kiválasztva adjuk a rendszerünkhöz a Microsofton belül elhelyezkedő telefonos hálózati csatolót, majd ugyancsak a Hozzáadás gombra kattintva a Protokollok közül a Microsoft TCP/IP protokollját. Ez a Transmission Control Protocol/Internet Protocol, amely az internet működéséhez kell. Ha ezeket jól csináltuk, a Hálózat ablakunkban ennek a két elemnek meg kell jelennie.

Most már csak egy dolog van hátra. A protokollt kiválasztva be kell állítanunk annak tulajdonságait. A tulajdonságokon belül általában a következőket kell beállítani:

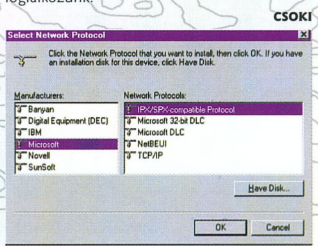
- **IP cím fül:** IP cím automatikus megállapítása;
- **WINS konfiguráció:** DHCP for Windows felbontás használata;
- **Átjáró:** általában üresen kell hagyni, ha nem, akkor a szolgáltató megadja a szükséges címet, amelyet egyszerűen csak be kell írnunk. A szolgáltató „átjáró" vagy „gateway" néven adja meg ezt a címet;
- **DNS beállítás:** ez a leglényegesebb. A gazda és a körzet általában érdektelen (ha mégsem, ezt is megadja a szolgáltató – „host" és „domain" név alatt), viszont a DNS kiszolgáló keresési sorrendje érdekes. Itt be kell írnunk a DNS szerver IP címét, először az elsődleges (primary), majd utána – ha van – a másodlagos (secondary) DNS szerver címét. A beírás után a Hozzáadás gombra kattintva bekerül a listánkra a cím.

Nagyjából ennyi, amit meg kell csinálnunk mielőtt elkezdenénk az internetet használatát. Természetesen szükség van még levelező és egy internet-böngésző szoftverre is, amelyet az előfizetésünkkel együtt kapunk. Hogy ki melyiket választja, az ízlés kérdése, angolul nem beszélő felhasználóknak fontos lehet, hogy a Netscape Communicatornak és a Microsoft Internet Explorernek van magyar nyelvű változata is.

Előfordulhat az az eset is, hogy a szolgáltató által adott CD-n egy olyan program van, amely elvégzi helyettünk az összes szükséges beállítást és a böngészőt is feltelepíti. Ez kezdők számára igen hasznos – bár általában jobb az embernek mindent magának csinálni, így legalább tudja, hogyha utána lefagy a gépe, mi lehetett az, amit elrontott.

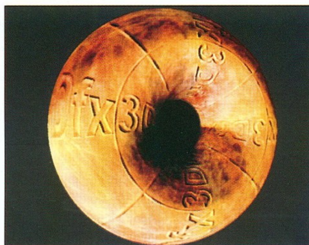
Legközelebb a böngészők lelkivilágával, valamint a Win95 és Win98 közötti különbségekkel, az átállás körülményeivel, nehézségeivel foglalkozunk.

CSOKI



Hardver hírek

A Microsoft Windows 3.1-gyel végre a PC-ken is rendelkezésre állt egy modern felhasználói felület, de a 32 bites operációs rendszerre való átállás a Microsoftot egy új problémával szembesítette. Mivel a rendszernek felülről kompatibilisnek kellett lennie, ezért a kissé régimódi GDI-n (Graphics Device Interface) csak kevés módosítást lehetett végezni. A nagy teljesítményt igénylő grafikus programok, és 3D-s játékok azonban hamar elérték a nem túl erőteljes GDI interface korlátait. A probléma lényege, hogy az összes rajzoló rutin a memóriában futott, és igen processzorigényes volt. A segítséget a DirectX bevezetése hozta, amely mára a 6.0-s verzióban létezik.

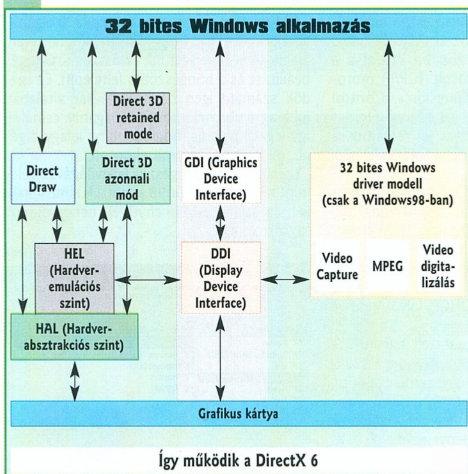






A DirectX 6 újdonságai

A DirectX-et, amely alapvetően DirectDraw és Direct3D elemekből áll, a Microsoft a grafikus megjelenítés gyorsítása érdekében fejlesztette ki. A DirectDraw lehetővé teszi, hogy a rajzoló rutinok a grafikus kártya memóriájába íródjanak. A Direct3D révén pedig a CPU tehermentesíthető, mivel a 3D műveletek egy nagy hányadát (pl. a drótváz-modell megrajzolását és a textúrák megjelenítését) át tudja venni a grafikus chip. A DirectX korábbi változatai nem voltak túl sikeresek, a programot csak az 5.0-s változat óta lehet igazán komolyan venni.



Így működik a DirectX 6

Minden egyes beállításhoz, képhez szükséges, hogy pontosan le tudjuk írni az ott felhasznált tárgyak geometriáját. Ezek után négy lépésben át kell ezeket alakítani. Az első lépésben, a World Transformation során minden egyes tárgyat, illetve annak koordinátáit egy közös koordináta-rendszerbe kell átszámolni. A második lépésben meg kell adni a nézőpontot; ez azt jelenti, hogy az abszolút koordinátákat át kell számoltassuk a nézőponthoz képesti relatív koordinátákra. Ezt a műveletet nevezik View Transformationnek. A harmadik fázis, a Projection Transformation alatt a kamerától való távolság és a tárgyak egymáshoz viszonyított távolsága alapján egy mélységi információ kiszámítása történik. Ez azért fontos, hogy távolabb lévő tárgyaknak kisebbnek látszódjanak, mint a kamerához közelebb esők. Ezzel megtörtént a 3D-s tárgy-modellek 2D-s vászonra „vetítése". Ezután még a kamerához közelebb eső tárgyak felületei által takarásban levő tárgyak háromszögeit kell eltávolítani a drótváz-modell!ből. Ezt a lépést nevezik Clippingnek.

Miután a drótváz-modell előállt a geometriai transzformációk után, az adatok átadásra kerülnek a renderelő pipeline-nak, hogy az „felruházza" őket. Itt kerülnek ugyanis a tárgyakra a textúrák, és kiszámolásra a különféle fény- és egyéb effektusok.

A DirectX 6 alapvetően ez utóbbi téren hoz újdonságokat a Bump Mapping, Anisotropic Filtering, textúra-tömörítés, Single Pass Multitexturing és Stencil Buffer használatával.

A Microsoft által használt geometria engine-t azonban számos játékfejlesztő megkerüli, és csak a Rendering Pipeline-t használja. Ezek közé tartoztak a Forsaken, az Incoming és a Turok fejlesztői is. Ennek az az oka, hogy a DirectX 5-ig a geometriai Pipeline elég gyengécske volt, így ezt inkább egy saját fejlesztésűvel pótolták.

A DirectX 6-ban végre kijavították a korábbi hibákat, így a geometriai pipeline 20 százalékkal gyorsabb elődjénél, és a fejlesztők most már várhatóan ezt fogják használni.

Ennek a változásnak a hatása azonban ma még természetesen nem érzékelhető, csak a tisztán DirectX 6 alá fejlesztett játékoknál jön ki.





Citizen Printiva 700

A Citizen cég legtöbbünk számára óráiról ismert, pedig emellett számos területen készít kiváló termékeket. Ezen területek egyike a számítógépes nyomtatóké, azon belül is a házi felhasználásra szánt speciális printereké. Az irodai használatra szánt nyomtatók legfontosabb jellemzői közé a gyorsaság és az olcsó üzemeltetés tartoznak, azonban legtöbbször nem nyújtanak extra funkciókat. A Citizen nyomtatóival elsősorban azokat az igényes házi felhasználókat célozta meg, akik számára a képminőség áll az első helyen.
A Citizen a Printiva 700 nyomtatóban használta fel először a saját fejlesztésű Micro Dry technológiát, amely a színek nagyon pontos keverésével igen élénk képet tud létrehozni normál papíron is. A Printiva 700-ban négy toner cartridge számára van hely, és cartridge-téren elég széles palettából tudunk választani. A nyomtató minőségi színes nyomtatás üzemmód választása esetén CMYK metódussal cián, bíbor, sárga és fekete színek keverésével állítja elő a megfelelő árnyalatokat. Természetesen létezik hozzá kevert színes cartridge is, de az igazi extrának a fémes színeket tartalmazó kazetták számítanak, amelyek segítségével metálfényt tudunk kölcsönözni képeinknek.

A nyomtatóban négy cartridge számára van foglalat, ezek a tárolók igen könnyen elérhetőek, mivel az őket takaró fedél egy gombnyomással lenyitható. A foglalatok kialakításánál elsődleges szempont volt a biztos fogás mellett a gyors cserélhetőség, és ezt elég jól sikerült megvalósítani. A cartridge-ek egy gombnyomással kiemelhetők helyükről, és fixálásuk sem vesz igénybe több időt és energiát, így néhány másodperc alatt át lehet konfigurálni színkészletünket a nyomtatóban. Speciális cartridge-ekből kétféle van: az egyik széria a cián, bíbor és sárga fémes fényű változatai, a másik csoportba az arany és ezüst színek tartoznak.



A baloldali képek az eredetiek, a jobboldaliak pedig a Prntiva által kinyomtatottak

A fémes színeket tartalmazó cartridge-eket többféleképpen lehet felhasználni: ha a négy alapszínben rendelkezünk fémes színkészlettel (arany, ezüst, kék és piros), egy ütemben meg tudjuk így nyomni a képet, ha viszont csak egy-egy speciális cartridge-unk van, a nyomtatás két ütemben zajlik, amelynek második ütemét a fémes felülnyomás jelenti (ezt a driver külön támogatja). Emellett természetesen megtehetjük azt is, hogy kizárólag a fémes cartridge-dzsel nyomtatunk egy képet, ekkor érdekes, igen élénk fényű képet kapunk végeredményként, amely sötét papírokon és névjegykártyákon mutat igen jól. Ez az üzemmód megfelel egy monokróm képnek, ahol a fekete árnyalatokat arany vagy ezüst megfelelő erősségű tónusával helyettesítjük.
A Printiva 700 drivere egy saját nyomtatási feladatkezelőt is tartal-

Szlengszótár

3D API: Kezelőfelület a 3D funkciók vezérlésére a grafikus kártyákon. Ezáltal és a hardveres gyorsítás révén csökkenthető a CPU leterheltsége. A három legfontosabb 3D API a Dierct3D, a Glide és az OpenGL.

Antialiasing: A ferde vonalak megjelenítésekor, az alacsony felbontásból adódó zavaró „lépcsőszerű" effektus mérséklésére alkalmazott eljárás. Többféle változatát alkalmazzák. A Full Scene Antialiasing esetén a teljes beállítást kiszámítják nagyobb felbontásban, többnyire kétszer, majd a kapott eredményt számolják vissza alacsonyabb felbontásra. Ennél kevésbé hatékony módszer, ha csak a szomszédos poligonok érintkező vonalait, illetve textúráit szűrik. Az antialiasing jelentősége 1024*768 felbontástól kezdve egyre csökken, egyre kisebb mértékben járul hozzá a képminőség javulásához.

MIP Mapping: Egy adott textúra egyidejűleg több különböző felbontásban kerül felhasználásra. Az előtérben levő tárgyaknál a nagyobb felbontású változatot kapják, míg a háttérben levő tárgyakra az alacsonyabb felbontású verzió kerül. A textúrákat többnyire a bilineáris filteringgel feszítik a tárgyakra, és ekkor a távolodó tárgyaknál, a különböző felbontású textúrák közötti átváltás során zavaró átmeneteket lehet látni. A trilineáris filtering jelentősen csökkenti ezt a hatást, de a legjobb módszer jelenleg az anisotropic filtering.

Anisotropic filtering: A bilineáris filtering sok előnyös tulajdonsága mellett számos hátránnyal is bír. Például ha egy ferde falon egy felirat van, akkor a bilineáris filtering ezt szépen elmossa. Ebben tud segíteni az anisotropic filtering, amely a bilineáris verzióval ellentétben a textúrákat X és Y irányban nem ugyanolyan mértékben finomítja, hanem ellipszis-formában – a neve is ezt mutatja (anisotropic = „nem egyenlő mértékben"). A kivitelezés szabályozható: a programozótól függ, hogy melyik irányban milyen erősséggel lesz szűrve.

maz Print Spooler néven, amely a Windows beépített nyomtatás-felügyelőjéhez képest tartalmaz extra funkciókat, de néhány konfigurációban nem működik tökéletesen. Szerencsére a feladatai átirányíthatók a normál nyomtatás-felügyelőhöz a Printiva Spool Manageren belül. A Printiva 700 drivere sok lehetőséget kínál a felhasználó számára, amelyek közül nagyon meggondoltan érdemes választani, mert erőteljesen befolyásolják a képminőséget. Első körben el kell döntsük, milyen üzemmódban nyomtasson a printer. Ha normál színes képet szeretnénk készíteni (pl. egy fotót akarunk kinyomtatni), a legjobb eredményt Photo nyomtatás, és azon belül a CMYK üzemmód választásával érhetjük el. Ha viszont fémes színeket szeretnénk kicsalogatnia nyomtatóból, el kell határoznunk, hogy egyszínű fémes képet (Single Metallic Colour) vagy fémes fényű színes képet (Metallic with 24 bit Colour) szeretnénk végeredményként kapni. Ezen felül rengeteg finomságot állíthatunk színárnyalatok és dithering terén, amelyekkel még pontosabban szabályozható a nyomtatás végső módja. A Citizen Printiva 700 hozza azt, amit a fejlesztők ígértek, azaz egy kiváló minőségű, házi felhasználásra szánt nyomtatót. Ha négyszínű üzemmódot választunk, 600 dpi felbontásban nagyon szép, élénk színű nyomatokat produkál a gép, de sajnos ennek ára az, hogy lassan készül el a mű, hiszen mindegyik színnel külön kell megnyomni a képet. Egyszínű nyomtatás esetén természetesen a szükséges idő arányosan kevesebb. A fémes színek használatához a felhasználónak időnként cartridge-et kell cserélnie, de ezt elég gyorsan és könnyedén meg lehet tenni, és a végeredmény kárpótol a kisebb kényelmetlenségért. A Citizen Printiva 700 mindazoknak ajánlható, akik alapvetően minőségi grafikus nyomtatásra keresnek printert, és fel tudják használni a fémes színek által nyújtott extrákat.





Új 3D gyorsító chipek

Bár az ATI és a 3DLabs új 3D gyorsító chipjei még nincsenek készen (csak az év vége felé várhatóak), igen ígéretesnek tűnnek. A Riva TNT chip teljesítményét jelenleg egyetlen nagy szériában kapható gyorsító





Bump Mapping: Az egyik legszebb 3D funkció, amely dinamikus árnyékaival szép térhatást kölcsönöz kétdimenziós felületeknek. Eddig a fejlesztők arra voltak rászorítva, hogy a textúrák részletességének növelésével, és azon belül az árnyékok megerősítésével próbáljanak meg térhatású képet készíteni. A Bump Mapping révén ez két lépésre bontható. Egy normál textúra fölé egy Bump Mapet húznak (Blending), amely az árnyék-információkat tartalmazza, így az árnyékok már dinamikusan számíthatók a fényforrás helyzetétől függően.

Texture Blending: Ez az eljárás, amely arra szolgál, hogy több textúra, illetve fényeffektus egymás fölé helyezhető legyen. A korábbi grafikus chipek ezt több lépésben voltak csak képesek végrehajtani (Multi Pass Multi-Texturing). A Riva TNT, Voodoo2 és ATI 128 GL chipek viszont a jóval gyorsabb Single Pass MultiTexturinget is ismerik, így két textúrát tudnak egy időben feldolgozni.

Stencil Buffer: Ez képes aktiválni vagy deaktiválni azt, hogy egy felületen pixelnyi pontossággal hol történik rendering és hol nem. Ezáltal egy tárgy bizonyos meghatározott részei eltüntethetők, illetve újra megjeleníthetők.

Procedual Texture: Aki látta az Unreal vagy a Forsaken igen látványos vízfelületeit, tudja, mire jók a procedurális textúrák. Szimpla bitmapek helyett a renderelés során csak egy megadott struktúra (pl. faminta, víz) adott, amelyből a végső textúra egy valós időben elvégzett algoritmus végeredményeként áll elő. Ez természetesen igen számolásigényes, de sokkal élethűbb felületek alakíthatók ki vele.

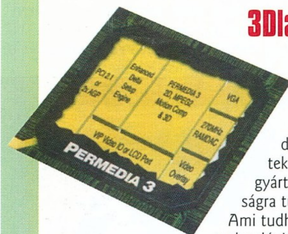
Strip és Fan: Egy objektumon belül a közös elemeket, vonalakat tartalmazó háromszögek együttes kezelésére kialakított új egységek, amelyek használatával már nem kell minden egyes háromszög mindegyik oldalát mindig kiszámolni. A közös oldalak automatikusan adódnak, csak az új sarokpontokkal kell számolni – ezzel igen sok felesleges számítás takarítható meg. A Strip és Fan elemeket a DirectX 6, Glide 3 és az OpenGL támogatja.

chip sem éri el; év végére ígéri az ATI a Rage 128 GL-t és a 3DLabs a Permedia 3-at, amelyek már konkurenciát jelenthetnek neki.

ATI Rage 128 GL

Az ATI chip egy egész sor újdonságot hordoz magában. A Riva TNT-hez hasonlóan a Rage 128 GL is tudja a Single Pass Multitexturinget (SMT). A Quake II és a Motorhead az első fecskék a játékok között, amelyek használják ezt a technikát, de várhatóan egyre növekszik az ilyen programok száma. A Superscalar Rendering Technics (SSRT) megnevezés mögött egy olyan technikát értenek, amely két textúra-feldolgozó pipeline-t tartalmaz, és ezzel megduplázza a Rage Pro teljesítményét. A chip cache-architektúráját is nagymértékben átdolgozták, hogy megakadályozzák a textúráknak és pixeleknek a lassabb grafikus vagy rendszer-memóriába történő felesleges kimozgatását. A Rage 128 GL 8-8 KB cache-t tartalmaz textúrákra és pixelekre. A gyártó állítása szerint a chip teljesítménye valahol a Riva TNT-é körül lehet. Az ATI három Rage 128GL-re épülő kártyát hoz ki. A Rage Magnum és a Rage Fury 32 Mbyte RAM-mal lesz ellátva, utóbbin TV-kimenet is lesz. Az Xpert 128 ezekkel szemben csak 16 Mbyte RAM-ot tartalmaz, egyébként a Fury jellemzőit viseli magán. Első körben a kártyákból csak AGP változat jön ki, de jövőre már tervezik a PCI verziók piacra dobását is.

3Dlabs Permedia3



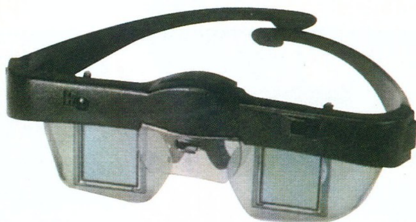
Már júliusban bejelentette a 3Dlabs az Permedia 2 chip utódját, de csak mostanában készültek el az első minták és a gyártó nem hozott nyilvánosságra túl sok részletet a chipről. Ami tudható róla: 0,25 mikronos technológiával készül, és az ATI, illetve az nVidia termékeihez hasonló jellemzőkkel bír. A konkurenciához hasonlóan 128 bites a memória-interface-e, és a Riva TNT-hez hasonlóan 16 Mbyte memóriát tud lekezelni, így a Page 128 GL 32 Mbyte memóriáját nem közelíti meg. Az integrált 270 MHz-es RAMDAC azonban jóval nagyobb teljesítményű, mint a Riva TNT-n és a Rage 128 GL-en dolgozó 250 MHz-es változat. A Permedia 3 ennek köszönhetően korát megelőző képfrissítési frekvenciák kiadására képes: 1900x1080 képpontos felbontást tud 90 Hz mellett! Szintén a kora előtt jár abban, hogy az LCD monitoroknál fontos Panel Link Portot is támogatja. Ezáltal nemcsak az LCD monitorok meghajtására képes, hanem notebookokban is jól használható.

Glaze3D

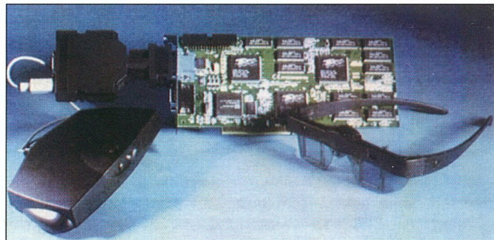
A Glaze 3D fejlesztői gigantikus teljesítményt ígérnek. A projektet ugyanaz a finn fejlesztőcsapat (a Bitboys Oy) jegyzi, amely a sokat ígérő Pyramid 3D-n is dolgoztak. A Glaze 3D egy saját FPU segítségével másodpercenként hárommillió háromszög kiszámolására képes és ehhez – az ígéretek szerint – 400 Mpixel fillrate társul. A már-már természetes multitexturingen túlmenően egyidejűleg akár négy bilinear filteringgel számolt textúrát is képes lesz kiszámolni a chip. A népszerű SLI üzemmódról sem feledkeztek meg a fejlesztők, így megduplázva már 800 Mpixel (!) fillrate elérhető. Mindezen ígéretek beváltásához magától értetődően sok idő szükséges, így jövő ősz előtt nem számíthatunk a Glaze3D-re.

Metabyte Wicked 3D

Régóta próbálkoznak a fejlesztőcégek azzal, hogy jól működő 3D sztereo hatást keltő szemüveget, azaz shutterglasst dobjanak piacra. A szemüveg gondoskodik arról, hogy mindkét szem egyetlen képet lásson, míg a másikat elsötétíti. Az egyszerű alapötlet ellenére az eddigi rendszerekkel komoly problémák voltak, így nem tudtak elterjedni. Ezen problémák egyike az volt, hogy a rendelkezésre álló grafikus kártyák nem voltak elég gyorsak ahhoz, hogy a szükséges



képismétlési frekvenciát produkálják. A sztereo megjelenítés az eljárás alapjának megfelelően felezi az eredeti frekvenciát, így 50 Hz eléréséhez 100 Hz-nek megfelelő adatmennyiség szükséges. A másik komoly probléma az volt, hogy egyedi megoldások maradtak, mert csak egy-két rájuk optimalizált játék készült el. A Wicked 3D-vel egyszerre akarnak mindkét problémán változtatni. A WickedVision névre hallgató sztereo rendszer egy Voodoo2-alapú kártyára épít, így a képismétlési frekvencia már nem probléma. A rendszert támogató játékok problematikáját egy igen újszerű közelítéssel oldották fel: az egyedi játékok helyett a kártya driverét írták át úgy, hogy minden játék, amely a legelterjedtebb három 3D API (Direct 3D, Glide és OpenGL) egyikét használja, támogassa azon keresztül a sztereo megjelenítést. A rendszer installálása igen egyszerű: a grafikus kártya kimenetére kell dugni egy csatlakozót, melyhez az infravörös adó köthető. Ezen keresztül mennek a jelek a szemüvegbe, amely 200 órára elegendő elemmel működik – így megmarad a felhasználó teljes mozgásszabadsága. Az eddigi tesztek során igen pozitív vissza-



jelzéseket kaptak a fejlesztők: a Quake 2 alacsony és magas felbontásban is teljesen térhatású képet adott, azonban néhány más 3D játéknál még adódtak problémák, amelyek a bétateszt fázisában levő drivereknek tudhatók be. Remélhetőleg ezek a bakik a végleges driverrel megoldódnak és végre egy sikeres 3D szemüveget köszönthetünk a Wicked 3D személyében.

CHARLIE

CD-tartalom

Közeleg a karácsony, ilyenkor mindig elhalmoznak bennünket a kiadók jobbnál jobb, szebbnél szebb ígéretes alkotásokkal, csak győzzük átlátni a játéközönt, amit a téli hónapok kínálnak. Természetesen ezúttal is megpróbáltuk a frissesség és a minőség keresztmetszetét minél nagyobbra húzni, ami a játékdemókat illeti. Akcióból ebben a hónapban is jutott bőven, elég csak megemlíteni az ígéretes Trespassert vagy a végre valahára megjelent Tomb Raider III demót. Folytatásokból sincs hiány, itt van rögtön a Blood 2, amely sokkal meggyőzőbbre sikeredett, mint az első része, vagy a Heavy Gear 2. Szimulátorokból most is az autóké a főszerep, itt van a lenyűgöző Monaco Grand Prix, a Psygnosis Newman Haas Racingje és a futurisztikus Mad Trax.
A ZED fennállása során először audio track is van a CD-mellékleten – a Snow Wave Avalanche egyik háttérzenéjeként megismert spanyol Matamala punkegyüttes Nothing on the World című számát CD playerrel vagy audio CD-lejátszóval hallgathatjuk meg.

A keretrendszer megtekintéséhez szükség van a Netscape Communicator vagy az Internet Explorer böngészőprogramra. A CD-n a Netscape Communicator 4.05-ös verziójának magyar változata található meg Windows 95 alá. Telepítéséhez futtassuk a CD-ről a CB32H405.EXE file-t, amely a Utility\Internet\Netscape könyvtárban található.
Miután telepítettük a böngészőt, nyissuk meg a CD-n lévő ZED.HTM file-t, így megjelenik a keretrendszer nyitóoldala. További segítséget a CD főkönyvtárában lévő olvassel.txt file-ban, valamint a keretrendszer Help gombját megnyomva kaphatunk.

BLOOD 2
GT Interactive / 3D Akció

A Shogóban debütált Lithtech 3D engine-nel készülő first person shooter, amelyet a Monolith csapata fejleszt a GT szárnyai alá, újabb trónkövetelőt ad az emberszimulátorok világának. Az első epizód nem túl átütő sikerén igyekszik a kiadó kiköszörülni a csorbát – a meglehetősen meggyőző demo alapján úgy tűnik, sikeresen: több mint tizenöt különféle fegyverrel, alaposan átgondolt kerettörténettel, valamint négy különféle választható karakterrel lesz dolgunk.

TRESPASSER
Electronic Arts / Akció

A játék Steven Spielberg fantasztikus és utópisztikus, dinoszauroszokkal teli világában játszódik. A Tresspasser fajtáját tekintve 3D akció, egyedi engine-nel. Érdekes megoldás (és a realitás-érzést fokozza), hogy ha ide-oda nézelődünk, elsőként saját testrészeink ötlenek szemünkbe. Ha elnézünk oldalra, láthatjuk vállunkat, kezünket stb. A kaland folyamán egy fiatal biológusnőt alakítunk, és feladatunk, hogy élve kijussunk a dinóktól hemzsegő szigetről. A dinókon kívül egyébként minden nagyon is megfelel napjaink körülményeinek: nincsenek idegenek, plazmapuskák, lehetetlen dolgok, helyette vannak valóságban is létező fegyverek, nagyon jól lemodellezett fizikai körülmények stb.

Irányítás:

W	Futás előre
S	Séta előre
X	Séta hátra
A, D	Oldalazás
SPACE	Tűz, tárgyhasználat
Q	Ugrás
Z	Guggolás
F	Dobás



Larához hasonló „kaliberű" hölgy. A demóban három küldetés kipróbálására nyílik lehetőségünk, de továbbiakat is be tudunk szerezni, ha ellátogatunk a www.thecreed.com címre!

NEOPHYTE: THE SPIRIT MASTER
Alien Software / Kaland

Manga stílusú kalandjáték egy fiatal fejlesztőcsapattól – tagjaik átlag életkora körülbelül 17 év! A játékban főhősünk Neika, vele kell a faluban kalandoznunk, majd ha elég bátornak érezzük már magunkat, megtámadhatjuk a keletre lévő homár-királyt.

VIRUS 2000
Frontier Developments Ltd. / Akció



Ebben az érdekes akciójátékban a világot megfertőzte egy idegen vírus, és ezáltal olyan gonosz teremtmények keltek életre, mint sárkányok, óriásira nőtt férgek, gyilkos hangyák, rovarok stb. A mi feladatunk a Föld megmentése: egy kis lebegő űrhajó segítségével kell árkon-bokron keresztül irtanunk a mutáns lényeket és elpusztítani a vírust. A grafikus engine a Populous: The Beginningre emlékeztet, a terep ábrázolásra egy szépen kivitelezett Landscape technológiának köszönhető.

NIGHTLONG
Team 17 / Kaland

Jövőben játszódó renderelt point and click stílusú kalandjáték, amelynek főszereplője Joshua Reev, akivel fel kell fedeznünk a furcsa cyberpunk világ titkait, ha életben akarunk maradni.

SNOW WAVE AVALANCHE
Midas Interactive / Sport

A téli sportok, azon belül a snowboard szerelmeseinek ajánlható ez a játék, amelyben hódolhatunk extrém szenvedélyünknek. A demóban lehetőség nyílik lesiklásra, szlalom-lesiklásra, valamint „deszkaugrásra", azaz síugrásra, csak nem lécekkel, hanem snowboard-deszkával. Külön érdekesség, hogy a játék egyik audio trackje is megtalálható a CD-n, lejátszható CD playerrel, vagy akár audio CD-lejátszóval.

VR BASEBALL 2000
Interplay / Sport

Az Államokban igen népszerű sportágat, baseballt játszhatunk ennek a játéknak a segítségével, és nem is akárhogy: alcímként „új generációs baseball"-t kapott a program, és nem véletlenül. A grafika csodálatos, a játékosok maximálisan részletességgel kidolgozottak.

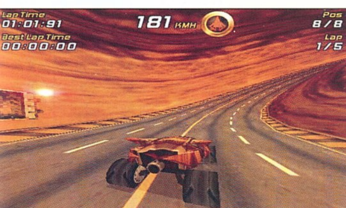
JÁTÉKDEMÓK

Játék címe	Futtatandó file	Típus	Min.hardver	HD helyfoglalás
Blood 2	Akcio\Blood2\Setup.exe	Akció	P200 32 MB	70 MB
Heavy Gear 2	Szimul\Heavy2\hg2demo.exe	Szimulátor	P200 32 MB	77 MB
Mad Trax	Szimul\Madtrax\maddemo.zip	Szimulátor	P166 16 MB	13 MB
Magic and Mayhem	Strat\Magic\Setup.exe	Stratégia	P200 32 MB	85 MB
Monaco Grand Prix	Szimul\Monaco\mgprs_v.exe	Szimulátor	P166 32 MB	0 MB
Neophyte: The Spirit Master	Kalnd\Neophyte\neika.zip	Kaland	P90 16 MB	12 MB
Newman Haas Racing	Szimul\Newman\Setup.exe	Szimulátor	P166 32 MB	15 MB
Nightlong	Kaland\Nightlong\nightlong.zip	Kaland	P166 32 MB	42 MB
Snow Wave Avalanche	Sport\Snowwave\snow.zip	Sport	P200 32 MB	23 MB
The Creed	Akcio\Creed\Creedf_h.exe	Akció	P166 32 MB	45 MB
Tobm Raider III	Akcio\Tr3\Tr3india.exe	Akció	P166 32 MB	12 MB
Topgun	Szimul\Topgun\Topgun.exe	Szimulátor	P200 32 MB	85 MB
Trespasser	Akcio\TRespasser\trespasser.exe	Akció	P200 32 MB	0 MB
Vigilance	Akció\vigilance\vigilance.exe	Akció	P200 32 MB	80 MB
Virus 2000	Akcio\Virus2000\v2000.exe	Akció	P166 32 MB	0 MB
VR Baseball 2000	Sport\Vrbaseba\hrderby.exe	Sport	P166 32 MB	32 MB
Wargasm	Akció\Wargasm\wargasm.zip	Akció	P166 32 MB	70 MB

MAGIC AND MAYHEM

Virgin / Kaland

A Magic and Mayhemnek ezúttal egy új demója került fel a korongra, amelyben már a multiplayer játék is kipróbálható.



MAD TRAX

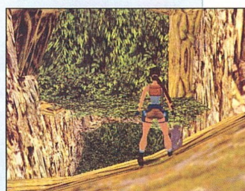
Project Two Interactive Szimulátor

Futurisztikus arcade autóverseny fantsztikus, felboríthatatlan kasztnikkal. A címből is adódik, hogy a játék világa erősen emlékeztet a Mad Max-filmekre....

TOMB RAIDER III

Eidos Interactive / Akció

Lara Croft újabb visszatérése már nagyon közel van! A demo alapján már most eldönthető, hogy a copfos szexbomba ismét le fog mosni minden klónt és trónkövetelőt a pályáról, és megkoronázza magát, mint minden idők legjobb third person akció-kalandjátékát.



Irányítás:

Kurzornyilak	Mozgás
Alt	Ugrás
,	Guggolás
Numerikus 0	Nézelődés
SPACE	Fegyver elővétel
Ctrl	Tűz / Használat
Esc ESC	Menü / Tárgylista

MONACO GRAND PRIX

Ubi Soft / Szimulátor

Nagyszerű Forma I szimuláció az F1 Racing Simulation „különkiadása". A játékban lehetőségünk nyílik az autósport hőskorának versenyautóit kipróbálni, ugyanúgy, mint a mai 800 lóerős csodagépeket. A grafika a játék egyik legnagyobb erénye, egyszerűen gyönyörű, sőt, autóink kinézetét mi magunk is megváltoztathatjuk.

HEAVY GEAR 2

Activision / Szimulátor

Az óriásrobotok és a FASA high-tech világa visszatér a számítógépek monitorára a Heavy Gear 2 segítségével.
Feladatunk, hogy saját óriás-mechanizmusainkat irányítva legyűrjük az ellenséges robotok hadait. A demóban három küldetést próbálhatunk ki.

UTILITYK

Név	Hol van	Rövid leírás
ActiveMovie	Utility\ActiveMovie	Animáció (video) lejátszó, sok-sok ismert formátummal
DirectX 6	Utility\DirectX	A DirectX 6-os változata. A Dx6core.exe-t Win98 alatt futtassuk, míg a a Dx6hun.exe-t magyar Win95, a Dx6eng.exe-t pedig angol Win95 alá rakjuk fel
Drivers	Utility\Drivers	A lehető legfrissebb driverek Voodoo és Voodoo 2 kártyákhoz
Netscape Communicator 4.05	Utility\Internet\Netscape	A Netscape Communicator böngésző 4.05-ös magyar nyelvű változata
Getright 3.2	Utility\Internet\Getrt320.exe	Rendkívül intelligens FTP kezelő program, mely képes automatikus letöltésre, és kapcsolat lebontására
Gozilla	Utility\Internet\Gozilla.exe	A Getrighthoz hasonló FTP program
Mirabilis ICQ	Utility\Internet\icq98a130.exe	ICQ program
Mirc 54.1	Utility\Internet\Mirc541T.exe	IRC program, sok hasznos funkcióval
Quicktime	Utility\Quicktime	MPEG lejátszó
Tömörítők	Utility\Tomorito	6 féle tömörítő, úgymint arj, pkzip, winzip, ace, rar és winrar
Vírusírtók	Utility\Virusirto	Thunderbyte Antivirus Dos és Windows alá
Lview	Utility\Lview	Képnézegető, sok formátummal
Paint Shop Pro	Utility\Psp	Paint shop Pro 5
Winamp	Utility\Winamp	Winamp 2.05-ös mp3 lejátszó

VIGILANCE

Segasoft / Akció

Tomb Raider szerű third person akciójáték, amelyben titkosügynökökkel kell életveszélyes küldetéseket teljesítenünk.

TOP GUN

MicroProse / Szimulátor

A MicroProse legújabb harci repülőgép-szimulátorának demójában Szibéria felett repülhetünk harminc (!) küldetésen keresztül.

NEWMAN HAAS RACING

Psygnosis
Szimulátor



Az Amerikában nagy népszerűségnek örvendő Indycar versenyekbe szállhatunk be Paul Newman, a híres színész nevét viselő versenyistálló berkein belül. A demóban egy autó és egy pálya kipróbálására nyílik lehetőség.

WARGASM

DID / Akció

A legendás DID által készített tankos 3D akciójáték. A program végletekig kihasználja a 3D gyorsítókárták lehetőségeit.

ZED FAQ, avagy „mit tegyek, ha..."

...a CD-melléklet sérült, megkarcolódott, eltörött ?

A Posta néha igen mostohán bánik a gondjaira bízott küldeményekkel, különös tekintettel a sérülékeny CD-korongokra. Ha a CD-d egyértelműen azét nem működik, mert kézbesítés során megsérült (pl. karcolás van az ezüst felületen, esetleg több darabban van az egész lemez), természetesen kicseréljük, ha eljuttatod (személyesen vagy postai úton) a szerkesztőségbe. Ugyanez érvényes a postaládába beleerőszakolt, meggyűrt, kettéhajtott újságokra is.

...nem működik valami a CD-ről ?

Ha nem sérült a lemez fizikailag, először is gondosan tanulmányozd át a CD tartalmát bemutató cikket az újságban. Ellenőrizd, hogy a programhoz – aminek futnia kellene, de nem indul – szükséges minimális hardver megvan-e a gépedben, van-e elég szabad helyed a merevlemezen, van-e DirectX-ed installálva. Ha van rá lehetőséged, próbáld ki a programot egy másik számítógépen is – ha ott megy, de nálad nem, nyilván a Te géped a hibás. Ha még mindig nem oldódott meg a rejtély, telefonálj be a szerkesztőségbe (203-13-51), lehetőleg a működő gép mellől, hogy „online" tudjunk segíteni.

...nem kaptam meg az előfizetett újságot, mikor az újságosnál már kapható?

Egyszerre szoktuk kiküldeni az újságot az előfizetőknek illetve átadni terjesztésre, aztán a Posta versenyt fut önmagával, néha az előfizetők kapják meg egy-két nappal korábban az újságot, néha az újságárusok. Ha az utcai megjelenéstől számított egy héten belül sem kapod meg az előfizetett újságodat, akkor már gond van – telefonálj (203-13-51) és megoldjuk a problémát.

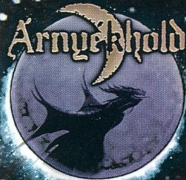
...a ZED régebbi számait szeretném megvenni, amelyek már sem újságosnál, sem számítástechnikai boltokban nem kaphatók?

A gyűjteményből hiányzó, régebbi számokat megveheted a szerkesztőségben (Bp. XI., Bartók Béla út 152/C), de el tudjuk küldeni postán is, utánvéttel.

... azt szeretném, hogy az e-mailben küldött levelemre minél előbb reagáljanak?

Ha Zednek akarsz levelet írni, a zed@zed.hu címre írj, ha valamelyik szerzőnek, akkor a <szerző neve>@zed.hu-ra. Egyéb esetekben a pczed@zed.hu cím az ajánlott, a subject sorban lehetőleg tedd egyértelművé, hogy miről szól a leveled (reklamáció, címváltozás stb.). Ha a homepage-ünkön keresztül küldesz levelet, írd bele az e-mail címed is, hogy tudjunk válaszolni!

A shareware megjelölésű programok csak a dokumentációjukban megjelölt időtartamig használhatók szabadon, ezen idő lejárta után a további jogszerű használathoz regisztrálni kell ezeket az adott program készítőjénél. A ZED magazin ára a regisztrációs díjakat nem tartalmazza! ◆ A CD-n található programok tartalmáért a kiadó semminemű felelősséget nem vállal! ◆ A CD tartalmát aktuális víruskereső programokkal ellenőriztük. Ha ennek ellenére mégis vírus lenne valamelyik programban, úgy az okozott károkért a kiadó felelősséget nem vállal. ◆ Egyes demók fejlesztés alatt álló játékokból készültek, így azok nem feltétlenül tükrözik a program majdani végleges formáját.



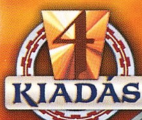
Hatalom Kártyái

A Hatalom Kártyái (HKK) Magyarország első és legsikeresebb gyűjtögetős kártyajátéka, amelyből az elmúlt három év alatt több tízezer pakli fogyott el. A HKK-ban, más kártyajátéktól eltérően, minden egyes csomagban más és más lapokat találsz, neked kell eldöntened, hogy mely lapokból állítod össze a paklidat. A játék során a kártyákon szereplő szörnyeket és varázslatokat idézed meg, így próbálod ellenfeledet legyőzni. A könnyen elsajátítható, szórakoztató játék sokak számára hosszútávú intellektuális sporttá is fejlődhet. A játéknak országos klubhálózata és ligája van, hetente 5-6 verseny kerül megrendezésre, némelyik komoly pénzdíjakkal. Tapasztalatunk alapján ideális játék a szellemi kihívást kedvelő számítógépes játékosok számára.

Ha be akarsz kapcsolódni a játékba, ez a legjobb pillanat, hiszen december 5-én jelenik meg a legújabb kiegészítő, az Árnyékhold, 170 új lappal!







A Hatalom Kártyáiról, illetve a levelezős játékokról bővebben olvashatsz az interneten is. A játékokkal kapcsolatos írásokkal, hirdetésekkel, információkkal, statisztikákkal, rekordokkal külön havilap, az Alanori Krónika foglalkozik, amelyben olvashatsz a Hatalom Kártyáiról is. Az Alanori Krónika újságárusoknál nem kapható, csak szerepjáték és kártyaboltokban, mint például a Magic Shop (1052 Budapest, Párizsi u. 1., Terra Center)

BEHOLDER KFT.
1680 Budapest, Pf. 134
e-mail: beholder@mail.datanet.hu
http://www.beholder.hu

Kíváncsi vagy egy játékra, amelyben több helyszín, küldetés, szörny és varázslat ill. űrhajó és fantasztikus technológia van, mint bármelyik számítógépes játékban? Egy játékra, amelyben több ezren játszanak, és világának történelme már évek óta alakul a játékosok cselekedetei alapján? A Túlélők Földjét és a Káosz Galaktikát játszhatod levélben és interneten keresztül is, a játékok szabályleírását elolvashatod homepage-ünkön, vagy elküldjük levélben, ha írsz címünkre.

Túlélők Földje®

fantasy kalandjáték

A Túlélők Földje az első magyar levelezős szerepjáték, több mint hatéves fennállással és 4000 aktív játékossal.

A mintegy 300000 négyzetmérföldes, sivatagokkal, hegyláncokkal, erdőségekkel borított világban több száz fajta egzotikus szörny, tárgy és varázslat vár arra, hogy felfedezd. Csapdákkal és kincsekkel teli többszintes barlangrendszerek jelentenek fantasztikus kihívást. Ötven különböző játékosszövetség várja csatlakozásodat, mindegyik egyedi képességekkel. Melyik oldalra állsz a jók és a gonoszok örök harcában? Elkötelezed-e magad a nyolc isten valamelyike mellett?



Káosz Galaktika

SCI-FI KALANDJÁTÉK

A világ sokat változott azóta, hogy az első űrhajók elhagyták a – ma már csak legendákból ismert – Föld légkörét. Az emberiség részt vett a Galaktikus Birodalom megalapításában, amely több évszázados fennállásának az idegen galaxisból érkező invázió vetett véget és taszította Káoszba a világot. Válassz a 7 értelmes faj közül legénységet, és szereld fel űrhajódat a saját ízlésed szerint. Kereskedj, kalózkodj, harcolj az idegen betolakodókkal, vagy indíts expedíciót távoli bolygók felszínére! Alakíts flottát barátaiddal, hogy kihívhassátok a csillagromboló méretű űrmonstrumokat!

